MEGAMAN

Suplemento para o jogo

Maury "Shi Dark" Abreu

Criação e Desenvolvimento para 3D&T: Maury “Shi Dark” Abreu.

Arte: Todas as imagens são utilizadas com objetivo de resenha.

Arte da Capa: Capcom.

Diagramação: Maury “Shi Dark” Abreu.

Colaboração: Wilker Masaro “Kleew” Saito.

Baseado nas regras do jogo **Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha**, criado por Marcelo Cassaro e publicado pela **Jambô Editora**.

Baseado no artigo original publicado na revista **Dragão Brasil Especial 14**. Material original de João Paulo “CrAzY BoY” Nogueira e Marcelo Cassaro.

Para utilizar este livro é necessário ter em mãos o **Manual 3D&T Alpha**.

http://beholdercego.blogspot.com

http://www.beholdercego.com.sapo.pt

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer robô real é mera coincidência.

Introdução 04

Reploids 05

Máquinas 08

Background 12

Fichas 26

Apêndices 31

Introdução

RPG vem de *RolePlaying Game*, e significa *Jogo de Interpretação de Personagens*. Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É como um teatro, mas sem nenhum roteiro a seguir. A aventura acontece na imaginação, enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos apavorantes!

O Que é 3D&T?

3D&T é um sistema de regras para se jogar RPG. Sua sigla significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição**. Apesar desse nome, ele não se limita a aventura de defesa a Tóquio. **3D&T** é um jogo de heróis poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto a maioria dos RPGs se preocupa com o realismo, as regras de **3D&T** dão prioridade a facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras simples, que permitem criar um personagem em poucos minutos. Não há longas tabelas, diagramas ou estatísticas. Os testes são simples, geralmente resolvidos lançando apenas um dado comum de seis lados. E o sistema ainda aceita qualquer gênero, como ficção científica e espacial, torneios de rua e fantasia medieval.

O **3D&T** é um jogo baseado em animes e videogames. Aqui, o exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar chamas pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, conhecer todos os idiomas do mundo... Tudo é possível nesse jogo.

Versão Alpha!

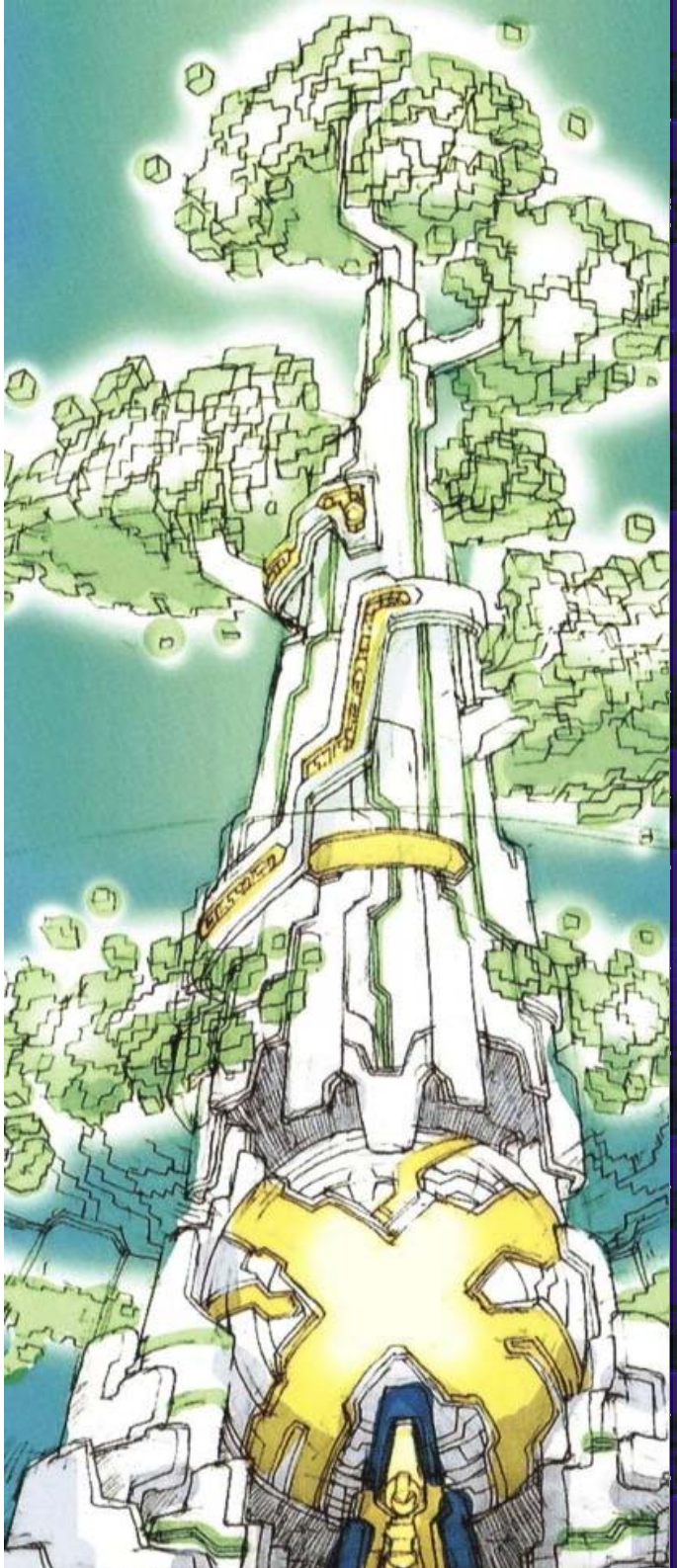
Lançado recentemente pela Jambô Editora, o **3D&T Alpha** é uma nova versão para esse que é o mais famoso jogo de RPG desenvolvido no Brasil. Uma versão gratuita esta disponível para download no site da editora (http://www.jamboeditora.com.br).

De modo geral a versão **Alpha** do jogo **3D&T** não difere muito de sua versão anterior (**Turbinada**). Se desejar, você pode usar a versão anterior do jogo, necessitando apenas de algumas modificações.

O Que é Megaman?

Megaman é um jogo de videogame que mostra as aventuras de um robô consciente na luta contra o crime, tentando manter o equilíbrio entre a raça humana e os robôs. A história é contada em diferentes séries (série clássica, X, Zero, Legends, etc) cada uma retratando uma época diferente.

No mundo de **Megaman** os jogadores serão transportados para um futuro onde a robótica vive a serviço da humanidade. Só que as coisas não estão indo tão bem assim. Como Isaak Asimov temia quando inventou os robôs, quando um deles quebrasse uma das três leis da robótica, a raça humana correria sério risco. Com a produção de máquinas conscientes isso acabou acontecendo pelas mãos de um cientista obcecado pelo poder. Usando as regras do **3D&T**, você pode ser um dos poucos robôs que foram montados para combater os robôs malignos.



Reploids

O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. Ele finge ser um personagem. Então, para jogar RPG, primeiro você vai precisar de um personagem.

No mundo de Megaman existem basicamente dois tipos de personagens: os humanos e os robôs (ou Reploids). A maioria dos jogadores deve escolher jogar como robô. Os humanos são mais vulneráveis que os robôs: enquanto um robô pode ser reconstruído, os humanos ainda estão sujeitos à morte.

Humanos

Os humanos são maioria no mundo. Em **Megaman** eles geralmente são vulneráveis e fracos, em comparação aos robôs. Todas as suas vantagens e desvantagens se originam de equipamentos e máquinas especiais – e o Mestre deve sentir-se livre para vetar o que não achar apropriado para humanos.

Escala Ningen. Humanos pertencem à escala Ningen. Entretanto sempre que utilizam uma máquina ou equipamento eles sobem uma ou mais categorias de poder (quando luta em suas máquinas de combate Wily é considerado da escala Sugoi.

Robôs e Reploids

Os robôs de **Megaman** possuem inteligência artificial, sendo capazes de pensar, raciocinar e agir por conta própria. Eles geralmente são construídos de forma humanóide, embora possam ser facilmente identificados. Sempre são construtos: não precisam dormir, comer ou beber, são imunes a doenças, venenos e quaisquer vantagens ou poderes que só funcionem com criaturas vivas. Eles não podem recuperar Pontos de Vida com descanso, apenas com conserto; por outro lado podem recuperar seus PMs normalmente. Eles também nunca podem ser realmente mortos, pois ainda podem ser reconstruídos.

Além de tudo isso, os robôs também são imunes a amputações e ataques vorpais, pois mesmo que algum membro seja arrancado eles ainda têm chances de continuar lutando – mas eles **não são** imunes a Acertos Críticos.

Os Reploids seguem exatamente as mesmas regras. Em jogo eles são iguais. A diferença esta apenas no background: os Reploids são robôs construídos com uma tecnologia nova, desenvolvida no final da série **Megaman**. A partir da série **Megaman X** os robôs passam a ser substituídos pelos Reploids.

De modo geral tanto robôs quanto Reploids seguem as regras para Mechas (**Manual 3D&T Alpha** pg. 58) – entretanto aqueles que tenham Aparência Inofensiva podem se parecer mais com humanos (mas nem sempre; talvez a vantagem seja devido ao fato de o personagem se parecer com um robozinho inofensivo, e não com um humano comum – o jogador deve especificar isso durante a criação do personagem). Entretanto com a alta tecnologia em desenvolvimento, é comum o surgimento de outros tipos de construtos – principalmente andróides, ciborgues e nanomorfos (o robô positrônico é algo já ultrapassado).

Escala Sugoi. Robôs são considerados da escala Sugoi.

Escala Kiodai. Reploids são considerados da escala Kiodai (embora ainda tenham tamanho normal).

PONTOS DE PERSONAGEM

O **Manual 3D&T Alpha** oferece várias possibilidades de pontuação inicial dos personagens. Cabe ao Mestre decidir qual delas usar.

Em **Megaman** os personagens são relativamente poderosos, e por isso podem começar com 12 pontos, sendo esse o padrão. Personagens com menos pontos terão poucas chances de enfrentar robôs poderosos, como aqueles comandados por Wily, Sigma e outros. Nestes casos eles deveriam se limitar a enfrentar soldados rasos, geralmente feitos com muito menos pontos (alguns com menos de 5 pontos).

Mais adiante haverão fichas de personagens e NPCs que aparecem ao longo da série **Megaman**. A menos que o Mestre diga o contrário, todos aqueles construídos com 12 pontos ou menos podem ser utilizados como personagens jogadores.

ITENS DE CURA

Os Itens de Cura mostrados na página 118 do **Manual 3D&T Alpha** podem ser usados em **Megaman**.

Nos games os itens de cura geralmente encontrados são cápsulas de energia (que funcionam como os itens de cura menor, médio e maior) e as cápsulas de armas (que funcionam como os itens de magia menor, médio e maior). Os Energy Tank (ou Sub-Tank) funcionam como os itens de cura total e os Weapon Tank como os de magia total. Não existe um equivalente para antítodos – afinal, robôs e Reploids são imunes a venenos.

Regra Opcional: embora sejam imunes a venenos, robôs e Reploids estão vulneráveis a vírus normais de computador. Desta forma os itens de recuperação de antídotos podem funcionar como um anti-vírus.

TESOUROS

Nos games toda vez que o jogador derrota um adversário menor ele pode receber um item como recompensa. O Mestre pode determinar os tipos de itens que um grupo derrotado pelos aventureiros possui, se desejar. Ou, se preferir, pode usar a regra de Tesouros.

Some a pontuação de todos os inimigos derrotados durante o encontro e multiplique o resultado por dois. Esta será a quantidade de Moedas deixada pelo grupo. Por exemplo, um grupo de três robôs com F0, H1 R1, A0, PdF1 deixa cair 18 Moedas; já um bando de seis mechaniloids com F3, H2, R3, A2, PdF0 deixará 120 Moedas.

Para cada 50 Moedas que o grupo deixar haverá também 1 PE em itens de cura. Então se um monstro deixar um total de 200 Moedas, ele poderá deixar também um item de cura de 4 PEs, ou um item de 3 PEs e um de 1 PE.

Não existe uma moeda padrão nos jogos **Megaman**. Na época dos games **Megaman 7** a **9** os bolts eram usados como uma recompensa, e utilizados para adquirir itens. Na série **Xtreme** os DNA Souls funcionavam como dinheiro. E durante os eventos mostrados em **Megaman Zero** os cristais de energia eram ainda mais importantes, devido à escassez de energia, e poderiam constituir a moeda padrão da época.

Para simplificar, considere que a Moeda tem o mesmo valor mencionado no **Manual 3D&T**. Uma Moeda vale o mesmo que um bolt, um cristal de energia, ou qualquer que seja a moeda corrente que deseja usar.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

De modo geral, os jogadores podem escolher qualquer vantagem e desvantagem mostrada no **Manual 3D&T Alpha**, com exceção das seguintes: Alquimista, Arcano, Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas), Clericato, Elementalista, Familiar, Interferência Mágica, Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra, Magia Irresistível, Paladino, Resistência à Magia, Vulnerabilidade (Magia e Armas Mágicas) e Xamã. As únicas vantagens únicas permitidas são humano e algumas do grupo Construto (andróide, ciborgue, mecha, nanomorfo e robô positrônico).

Algumas vantagens e desvantagens são permitidas, mas funcionam de modo diferente.

• **Adaptador (1 ponto).** Você pode mudar o tipo de dano de sua arma a partir do cartão de memória de um robô derrotado. O dano permanece o mesmo, muda apenas o tipo (mais detalhes sobre dano personalizado no **Manual 3D&T** e adiante). Você pode manter esse dano por quanto tempo quiser, mas se desistir dele (trocando por outro ou mudando para sua arma normal), não poderá recuperá-lo. Para “guardar” um dano personalizado copiado é necessário gastar 5 Pontos de Experiência; desta forma você ainda pode utilizá-lo novamente mais tarde. Entretanto você nunca pode armazenar mais danos personalizados do que seu valor de Habilidade.

• **Anfíbio (1 ponto).** Para os robôs e Reploids esta é uma vantagem normal, não uma vantagem única. Um robô com esta vantagem pode se locomover naturalmente pela água sem sofrer nenhuma penalidade, não estando limitado a caminhar pelo solo. Diferentemente da vantagem única, eles **não tem**, necessariamente, vulnerabilidade a fogo nem Ambiente Especial.

• **Armadura Extra (variável).** No cenário de **Megaman** qualquer personagem pode adquirir essa vantagem com pontos. Ela custa 2 pontos para cada tipo de dano (corte, perfuração, esmagamento, calor, frio, etc). Armadura Extra

contra Força custa 3 pontos, e contra Poder de Fogo custa 4 pontos.

• **Assombrado (-2 pontos).** Significa que o robô ou Reploid tem algum defeito no seu sistema, e por isso costuma falhar. Funciona da mesma forma, mas é chamada de Curto-Circuito.

• **Centauro (1 ponto).** É possível que alguns robôs sejam construídos com forma táurica, recebendo assim os benefícios desta vantagem. Em **Megaman** Centauro é uma vantagem normal, não uma vantagem única.

• **Fetiche (-1 ponto).** O robô ou Reploid possui algum item ou equipamento essencial para a ativação de seus poderes. Quando não esta com seu fetiche o robô ou Reploid não pode usar nenhuma vantagem, manobra ou poder que exija o gastos de PMs.

• **Invulnerabilidade (variável).** No cenário de **Megaman** qualquer personagem pode adquirir essa vantagem com pontos. Ela custa 4 pontos para cada tipo de dano (corte, perfuração, esmagamento, calor, frio, etc). Armadura Extra contra Força ou Poder de Fogo já custam 10 pontos cada um.

• **Vulnerabilidade (variável).** No cenário de **Megaman** qualquer personagem pode adquirir essa desvantagem para receber pontos extras. Ela oferece -1 ponto para cada tipo de dano (corte, perfuração, esmagamento, calor, frio, etc). Vulnerabilidade contra Força oferece -2 pontos, e contra Poder de Fogo oferece -3 pontos.

Novas Vantagens

• **Barreira (1 ponto).** Alguns robôs e Reploids podem usar seu PdF para criar uma barreira com o elemento de seu disparo. Desta forma o personagem poderá somar seu PdF à sua Força de Defesa enquanto a barreira estiver ativa. Entretanto ele não pode realizar nenhuma ação (apenas um movimento) ou irá desativar a barreira. A barreira tem PVs iguais a PdFx5; quando estes PVs acabarem ela estará destruída, e para cada 5 PVs que a barreira perde, o bônus oferecido à FD também se reduz em -1. Ativar uma barreira leva uma rodada.

• **Doppleganger (3 pontos).** Em toda a série **Megaman** o único personagem que se conhece com esta vantagem é Axl, e ela deve ser restrita a no máximo um personagem por grupo. Você tem a capacidade de adquirir a forma de outros Reploids que tenha destruído, ganhando todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens, com exceção das mentais (como Perícias e Genialidade). Consome uma quantidade de PMs igual à metade da diferença de pontos de seu personagem e do Reploid que ele quer copiar (por exemplo, para um personagem feito com 16 pontos copiar um Reploid feito com 20 pontos ele deve gastar 2 PMs) e dura um número de rodadas igual à sua Resistência. Você apenas pode adquirir a forma de Reploids que você mesmo tenha derrotado (que tenha dado o "golpe final") recentemente (até 1d dias).

Tipos de Dano

Tipos de Dano são explicados na página 74 do **Manual 3D&T Alpha**. Entretanto o livro apresenta uma quantidade bastante limitada de tipos de dano. Em **Megaman** é comum que cada robô tenha um tipo de dano personalizado – e freqüentemente possui também um tipo de dano ao qual é vulnerável. O Mestre pode sentir-se livre para criar seus próprios tipos de dano. A seguir estão alguns outros exemplos que podem ser utilizados em conjunto com os descritos no **Manual 3D&T Alpha**.

• **Explosão.** Bombas e granadas. Nem todas as explosões geram fogo, por isso é importante separar esses dois tipos de dano.

• **Laser.** Raio laser, espadas laser, sabres de energia laser.

• **Vento.** Em **Megaman** os ataques de vento não estão incluídos na categoria sônico.

• **Químico.** Em **Megaman** os ataques químicos estão separados em três tipos: água, ácido e venenos. Cada um desses tipos funciona de modo independente. Uma Vulnerabilidade ou Armadura Extra a Água não tem qualquer efeito sobre um ataque de Ácido.

Máquinas

Com o advento da tecnologia uma série de novos equipamentos e máquinas foram surgindo para facilitar a vida humana. No mundo de Megaman as máquinas são ainda mais comuns do que os robôs, desenvolvidas com os mais variados objetivos. A partir do século 21XX (durante a série X) as máquinas operadas por humanos começaram a ser substituídas pelos mechaniloids, Reploids autônomos criados para desempenhar funções específicas.

De modo geral as máquinas operadas por humanos (ou mesmo por robôs e/ou Reploids) seguem as regras de Aliado – o personagem deve comandar a máquina, caso contrário ela permanece desativada. Os mechaniloids podem agir sozinhos, mas suas ações são condicionadas (ou seja, ele apenas realiza uma ação quando uma situação particular ocorre).

Todas as máquinas são consideradas construtos. Em geral elas seguem as regras para Mechas – mas a menos que a descrição diga o contrário, elas não podem agir sozinhas, apesar quando são pilotadas.

Pilotando Máquinas

Pilotar uma máquina é o mesmo que Comandar um Aliado (páginas 72 do **Manual 3D&T Alpha**). Entretanto mesmo personagens sem essa vantagem podem pilotar algumas máquinas.

Pilotar uma máquina que seja seu Aliado segue as regras normais de Comando de Aliado. Por outro lado, pilotar uma máquina que não seja seu Aliado exige que o personagem realize um teste da especialização Pilotagem (de Máquinas) para cada ação que deseja realizar. A dificuldade do teste (Fácil, Normal ou Difícil) deve ser escolhida pelo Mestre, dependendo de sua complexidade (mas a maioria será Fácil ou Média). Dependendo da situação o Mestre pode exigir também testes de Pilotagem para alguns movimentos que o piloto venha a realizar.

A seguir você terá regras e descrições de algumas Máquinas encontradas ao longo da série Megaman.

Armors

As armors são veículos especiais; grandes armaduras robóticas, utilizada para trabalhos pesados e combate. O usuário fica protegido contra dano e recebe várias habilidades especiais.

Para utilizar uma armor um personagem não pode ter a desvantagem Modelo Especial (a menos que a armor seja um Aliado). Usar uma armor não exige que seu usuário tenha Perícias próprias nem a vantagem Aliado. Quando entra no cockpit, o personagem fica conectado à máquina e poderá movê-la como se fosse seu próprio corpo. Entrar ou sair de uma armor equivale a um movimento.

Uma armor tem suas próprias características e vantagens (com exceção de Habilidade, que é sempre H0). O piloto não pode usar suas próprias características e vantagens enquanto estiver em uma armor, a menos que a armor seja criada especificamente para ele e ambos tenham Ligação Natural.

As armors não podem entrar dentro d'água; caso seja submersa ela sofre 2d de dano por turno (ignorando qualquer FD).

A seguir estão os principais tipos de armors conhecidas:

• **Armor Básica:** F3, H0, R3, A3, PdF0, Aceleração, Mecha.

• **Armor DRA-00 Chimera:** F4 (Perfuração), H0, R4, A3, PdF0, Aceleração, Mecha.

• **Armor DRA-00 Frog:** F2, H0, R4, A3, PdF2, Anfíbio, Ataque Especial (Teleguiado), Mecha. Em terra firme a Frog não pode ter Habilidade superior a 2, independente do piloto. Debaixo d'água, entretanto, ela não sofre dano e pode mover-se normalmente, incluindo para cima e para baixo, como se "levitasse" (Anfíbio).

• **Armor DRA-00 Hawk:** F2, H0, R4, A3, PdF2 (Explosão), Aceleração, Mecha, Vôo (como H0-1, apenas).

• **Armor DRA-00 Kangaroo:** F4 (Perfuração), H0, R3, A4, PdF0, Aceleração, Ataque Especial (F), Mecha, Membros Elásticos. Os Membros Elásticos apenas podem ser usados em conjunto com o Ataque Especial.

• **Armor EG-2:** F4 (Perfuração), H0, R3, A4, PdF0, Aceleração, Ataque Especial (F), Mecha, Vôo (com H0, apenas).

• **Armor Eagle:** F3, H0, R3, A3, PdF3, Aceleração, Mecha, Tiro Carregável, Vôo (com H3, apenas).

• **Armor Goliath:** F5 (Perfuração), H0, R4, A5, PdF4, Aceleração, Ligação Natural (Vile), Mecha. Existe apenas um exemplar desta armor, criada pelo Dr. Doppler especialmente para Vile. Ele a mantêm em segredo até o momento certo...

• **Armor Probe Ride:** F5, H0, R3, A4, PdF0, Aceleração, Ataque Especial (F), Invulnerabilidade (fogo), Mecha.

Cápsulas Especiais

A ciência avançada do século 20XX permitiu desenvolver máquinas de capacidades incríveis. As cápsulas e transportadores são exemplos disso.

• **Cápsulas de Armadura.** Criadas pelo Dr. Light logo após sua morte. Existem milhares de cápsulas como essas espalhadas pelo mundo, e cada uma é única. Cada cápsula contêm uma gravação do Dr. Light com uma informação ou um programa para um equipamento especial para X. Há quem diga que não seria uma gravação mas, de alguma forma, o próprio Dr. Light...

• **Cápsula de Recarga.** Os robôs não podem recuperar PVs com descanso, apenas com conserto. Para resolver este problema existem as cápsulas de recarga. Um robô danificado recupera 1 PV a cada dez minutos que permaneça dentro da cápsula (em tempo de jogo). Personagens com Munição Limitada também recuperam cinco tiros por turno. Estas cápsulas geralmente são encontradas em locais onde os robôs são usados para trabalhos perigosos (como laboratórios, delegacias, corpo de bombeiro, etc).

• **Cápsula de Transporte.** Estas cápsulas são capazes de transportar o usuário para um local determinado. Basta entrar e ativar seus circuitos e o personagem (seja humano ou robô) e todos os seus pertences são teletransportados para uma outra cápsula específica. Geralmente a cápsula pode transportar apenas um passageiro, mas modelos maiores são usados para transportar carga em grande quantidade.

• **Transportadores.** Funcionam de modo similar às cápsulas de transporte, com a diferença que podem transportar para vários lugares, bastando ter as coordenadas. Existem vários modelos de transportadores, utilizados ao longo dos anos, mas quase todos têm o mesmo funcionamento. Lugares protegidos ou muito específicos podem ser mais difíceis (ou até impossíveis) de alcançar.

Cyber-Elves

Os cyber-elves (plural de cyber-elf) foram criados e utilizados no final das Guerras Maverick. Essa época ficou conhecida como as Guerras Elf. X destruiu os cyber-elves malignos e os demais passaram a ser usados em Neo Arcadia e por membros da Resistência.

Os cyber-elves se parecem com pequenas fadas que podem acompanhar um personagem.

Medem poucos centímetros de altura e emitem um brilho característico. Trata-se de uma entidade cibernética. Cada um tem suas próprias habilidades: alguns podem recuperar uma pequena fração dos danos de um personagem, outros podem recuperar todo o dano, outros protegem contra dano externo, entre tantos outros. Os mais raros podem até aumentar alguma característica do usuário.

Entretanto, para usar a habilidade de um cyber-elf é necessário sacrificá-lo. Embora sejam apenas programas de computador, eles são conscientes como os Reploids, e tem sentimentos. Muitos acabam se tornando grandes amigos daqueles que acompanham.

Cyber-elves seguem as regras gerais de construtos. Cada cyber-elf tem em média as seguintes estatísticas: F0-1, H4-6, R0-1, A0, PdF0, Modelo Especial (devido ao seu tamanho diminuto) e Vôo; e cada um tem uma habilidade especial.

Algumas vezes é possível encontrar um cyber-elf pequeno, como uma criança, que ainda não tem seus poderes bem desenvolvidos. Neste caso ele precisa crescer antes que seu dono possa usar seus poderes. Cyber-elves crescem conforme absorvem cristais de energia: quantos mais cristais ele receber, maior ele ficará, e mais cedo ele poderá usar seus poderes.

Dark Elf

Criada para encerrar as Guerras Maverick, a Mother Elf era a mais forte de todos os cyber-elves. Entretanto ela foi amaldiçoada e corrompida pelo Dr. Weil, que usou seus poderes para fortificar Omega, sua maior criação. Com o poder da Dark Elf, como a Mother Elf passou a ser chamada, Omega tornou-se um adversário terrível. Weil até criou cópias menos poderosas da Dark Elf, chamadas de Baby Elves.

Na batalha final contra Omega, X conseguiu retirar o poder da Dark Elf de seu corpo e a prendeu em Neo Arcadia; logo depois Weil e Omega foram exilados de Neo Arcadia e enviados para o espaço. X usou seu próprio corpo para prender a essência da Dark Elf, em uma imensa árvore no centro de Neo Arcadia, e deixou a capital nas mãos dos Guardiões.

Satelite Elves e Fusion Elves

Após numerosas pesquisas a Resistência descobriu sobre a existência de dois tipos básicos de elves: os Satelite Elves e os Fusion Elves. Os satélites são elves que podem ser utilizados sem precisarem ser sacrificados, enquanto os de fusão são aqueles cujas habilidades apenas se manifestam quando ele é sacrificado. Cada personagem pode utilizar no máximo dois satelite elves, mas pode usar uma quantidade ilimitada de fusion elves.

De maneira geral, todos os elves são elves de fusão, mas alguns podem ser evoluídos ao estado de elves de satélite pelo uso de cristais de energia. Outros nunca podem ser evoluídos para a versão satelite, apenas em versão fusion. Outros mais raros sempre são do tipo satélite.

Croire

Este é um novo modelo de cyber-elf, desenvolvido pela Resistência depois que Zero conseguiu finalmente destruir Omega (depois de **Megaman Zero 3**). Croire é um satelite elf que reúne poderes e habilidades de TODOS os demais cyber-elves. Entretanto ela é uma criança, e precisa crescer para desenvolver esta habilidade. Mais detalhes podem ser vistos no **Apêndice** de **Megaman Zero**.

Motocicleta Ride Chaser

• **Ride Chaser:** F2, H0, R3, A2, PdF2, Aceleração, Mecha.

Esta motocicleta é um veículo comum no século 21XX: ágil, veloz e armada com canhão de plasma, ela é utilizada não apenas pelos Maverick Hunters como também pelos próprios Mavericks.

A ride chaser não possui rodas, pode planar pouco a cima do solo (mas não pode levitar). Na parte frontal fica o canhão de plasma. Uma versão mais moderna da Ride Chaser pode planar até mesmo sobre superfícies líquidas, e atinge maior velocidade.

VEÍCULOS DE WILY

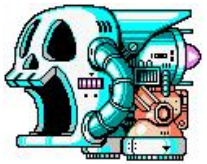
Ao longo de seus anos Wily criou várias máquinas de combate com o objetivo de destruir Megaman. Estas máquinas podem ser módulos de fuga ou aeronaves de ataque. Aqui serão descritas as principais máquinas utilizadas por Wily ao longo de seus encontros com Megaman.

Por questões de segurança, todas as máquinas são equipadas com um sistema que lança o cientista para fora da máquina antes que ela possa ser destruída, ou possuem módulos de fuga.

Todas as máquinas de Wily são consideradas seus Aliados. Muitas dessas máquinas podem acoplar-se umas às outras, mas elas não são consideradas Parceiros.

• **Módulo de Fuga:** F1, H0, R3, A4, PdF0, Aceleração, Aliado (Wily), Armadura Extra (PdF), Mecha, Vôo. O Módulo de Fuga é bastante veloz, mas há espaço para apenas um passageiro. Pode se acoplar à Aeronave de Combate Pesado.

• **Aeronave de Combate Leve:** F4, H0, R5, A6, PdF5, Aliado (Wily), Mecha, Vôo, Vulnerabilidade (Corte). Tem capacidade para até cinco passageiros.



• **Aeronave de Combate Pesado:** F7, H0, R5, A7, PdF6, Aceleração, Aliado (Wily), Mecha, Vôo, Vulnerabilidade (PdF). Pode se acoplar ao Módulo de Fuga Básico.

• **Tanque de Combate:** F5, H0, R5, A6, PdF3 (Explosão), Aceleração, Aliado (Wily), Armadura Extra (Laser), Mecha, Vulnerabilidade (Perfuração). Tem capacidade para até 10 passageiros. Pode se acoplar à Aeronave de Combate Avançado.

• **Compressor de Combate:** F4 (Perfuração), H0, R5, A2, PdF3, Aliado (Wily), Mecha, Vulnerabilidade (Corte). Aceita apenas um passageiro. Pode saltar Hx2 metros para cair sobre o alvo.

• **Aeronave de Combate Avançado:** F2, H0, R4, A4, PdF4, Aliado (Wily), Armadura Extra (Contusão e Laser), Bateria, Mecha, Teleporte, Tiro Múltiplo, Vôo, Vulnerabilidade (Corte). Pode usar Invisibilidade, mas apenas fora de combate.

Background

Esta adaptação é baseada na série Megaman, desde a fase clássica, passando pela fase X e, por fim, a fase Zero. As séries ZX e Legends não entram porque sua ligação com os outros cenários são confusas.

As estórias de Megaman têm início no ano 20XX – durante o século 21, mas a data exata é uma incógnita. O XX pode ser qualquer número entre 00 e 99 (então 20XX é uma data entre 2000 e 2099).

Mais adiante há uma linha do tempo completa, com todos os eventos (ou ao menos os mais importantes) ao longo da série.

Megaman

O mundo acaba de conhecer uma tecnologia revolucionária: o Dr. Thomar Light inventou a inteligência artificial verdadeira. Junto de seu parceiro de pesquisas, Dr. Albert Wily, ele primeiro criou um robô protótipo chamado de Protoman. Logo em seguida outros robôs foram criados, para os mais variados propósitos. Light também criou dois robôs para os afazeres domésticos, os quais batizou de Rock e Roll, criados como irmãos e filhos do Dr. Light.

Light sabia que se suas criações não fossem fiéis às Leis da Robótica, poderiam resultar em perigo para a humanidade. Por isso ele manteve os robôs guardados até o momento certo. Entretanto, Wily não concordava com o Dr. Light, e queria mostrar ao mundo o que os robôs eram capazes de fazer. Após uma discussão, Light e Wily romperam sua parceria.

Wily foi embora do laboratório, mas levou consigo Protoman e todas as demais criações do Dr. Light. Ele reprogramou os robôs, e os transformou em máquinas de guerra. Wily tornou-se um perigoso criminoso, criando novos robôs para usá-los em sua ambição de conquistar o mundo.

Guiado por um senso de justiça, Rock pediu ao Dr. Light para ser transformado em um robô de combate. Assim surgiu Megaman, que passou a combater Wily e seus soldados.

Cenário

O mundo de **Megaman** é um mundo do futuro, com robôs e humanos vivendo lado a lado. Muitas novas tecnologias estão surgindo a todo o momento. Viagens espaciais são raras, mas ocorrem.

A ordem é mantida pela polícia, composta em sua maioria por robôs de baixa tecnologia. O principal defensor da ordem e justiça é o próprio Megaman, e seus aliados. A maior ameaça no mundo vem do famoso Dr. Albert Wily, que cria novos robôs com o intuito de destruir Megaman e conquistar o mundo. Mas outros grupos de terroristas modernos também podem surgir em qualquer parte do mundo.

Em geral, o mundo de **Megaman** não é muito diferente do nosso, a não ser pela alta tecnologia e seus robôs.

Maverick Hunter X

Muitos anos se passaram desde as batalhas entre Megaman e o Dr. Wily. Estamos no século 21XX.

Durante uma escavação de pesquisa o Dr. Cain descobriu as ruínas do laboratório do Dr. Light. Ali ele encontrou uma cápsula onde um robô estava adormecido. Segundo as informações obtidas em relatórios do Dr. Light esse robô era X.

X foi criado com uma tecnologia totalmente nova, nunca vista pela humanidade, mas permaneceu no interior da cápsula por vários anos, pois o Dr. Light temia ativá-lo. Foi o Dr. Cain quem ativou X e utilizou sua tecnologia para criar toda uma nova geração de robôs, chamados de Reploids, muito mais fortes que seus antecessores. Os Reploids passaram a ser usados em todo o mundo, mas como era de se esperar, alguns voltaram-se para o mau. Estes Reploids malignos eram chamados de Mavericks.

Para enfrentar os ataques dos Mavericks foi criada uma equipe de caçadores especializados, entitulados Maverick Hunters, liderados por Sigma, a maior criação do Dr. Cain.

Durante uma operação de rotina Sigma encontrou um poderoso Maverick chamado Zero. Após um duro confronto, Sigma derrotou Zero, que foi reprogramado pelo Dr. Cain e tornou-se um Maverick Hunter. A esta altura X também já havia se unido ao exército de Reploids. Algum tempo depois Sigma percebeu que os Reploids é que deveriam dominar o mundo, não os humanos, e tornou-se um Maverick. Como o mais forte do esquadrão, Zero assumiu o posto de líder dos Maverick Hunters que ainda restavam, já que a maioria havia rumado para o lado maligno junto com Sigma.

X acredita que enfrentando Sigma poderá finalmente encontrar seu destino, traçado pelo falescido Dr. Light, mas nunca revelado a ele.

Cenário

Os eventos mostrados na série **Maverick Hunter X** (a antiga **Megaman X**) ocorrem 100 anos após os eventos mostrados em **Megaman**. O mundo vive sob a ameaça dos Mavericks. Embora ainda existam criminosos humanos, eles são minoria, e insignificantes em comparação ao perigo dos Mavericks.

Ainda existem departamentos de polícia, mas eles são fracos e lidam basicamente com crimes menores, envolvendo criminosos humanos. Os maiores defensores da ordem são os Maverick Hunters. Seu objetivo maior é descobrir o que esta fazendo com que tantos Reploids se tornem Mavericks.

Nessa época muitos humanos e Reploids vivem juntos. A tecnologia avançou imensamente, as cidades são repletas de arranha-céus de aparência futurista. Até mesmo as viagens espaciais tornaram-se mais comuns: colônias espaciais podem ser encontradas em alguns pontos do espaço, habitadas por humanos e Reploids.

Megaman Zero

No final das Guerras Maverick X e Zero enfrentaram e derrotaram Sigma, com a ajuda dos cyber-elves. Eles também usaram o poder da Mother Elf, o maior e mais forte cyber-elf do mundo, que era capaz de reparar os programas danificados dos Mavericks, para livrá-los do Sigma Virus. Com a paz estabelecida, X criou Neo Arcadia, uma comunidade utópica onde humanos e Reploids poderiam viver em paz. Mas a paz não durou muito...

Pouco depois disso um novo inimigo surgiu: Dr. Weil e seu Reploid Omega amaldiçoaram e corromperam a Mother Elf e a utilizaram na tentativa de dominar o mundo, fundindo o poder de Omega à Mother Elf – que então passou a ser chamada de Dark Elf.

Omega e Weil foram derrotados e exilados para o espaço por X e Zero, mas depois disso Zero desapareceu misteriosamente. Todo este período, que compreende o final das Guerras Maverick e a derrota de Weil, ficou conhecido como as Guerras Elf.

X criou quatro cópias suas para serem os Guardiões de Neo Arcadia. Em seguida ele usou seu próprio corpo para aprisionar a Dark Elf em uma árvore no centro de Neo Arcadia.

Para liderar Neo Arcadia a cientista Ciel criou Copy-X, uma cópia perfeita de X. Mas alguma coisa saiu errada, e esta cópia acabou enlouquecendo: para proteger Neo Arcadia, Copy-X passou a acusar injustamente vários Reploids de serem Mavericks. Copy-X defendia uma justiça cega, onde os humanos receberiam proteção a qualquer custo, mesmo ao custo das vidas de Reploids inocentes. Para tentar concertar seu erro Ciel criou a Resistência, um grupo de Reploids que eram contra o regime militar e insano de Neo Arcadia.

Por anos Ciel procurou pelo corpo do lendário Zero. Quando finalmente o encontrou, encurralada pelos soldados de Neo Arcadia, ela usou o poder da cyber-elf Passy para reativar Zero. Mesmo sem entender direito que estava acontecendo, o Reploid se uniu à Resistência no combate contra Copy-X.

Cenário

Os eventos mostrados na série **Megaman Zero** ocorrem 100 anos após o final das Guerras Maverick, mostradas na série **Maverick Hunter X**. Muita coisa mudou.

Neo Arcadia é controlada por Copy-X e seus Guardiões: Fefnir, Harpuia, Leviathan e Phantom. Neste lugar muitos Reploids inocentes são acusados de serem Mavericks. Basicamente qualquer Reploid que não seja um “utensilho doméstico” ou faça parte do exército de Neo

Arcadia, é acusado de ser um Maverick. E por representar uma ameaça a Neo Arcadia e a própria humanidade, deve ser destruído.

Os Reploids da Resistência vivem com medo de serem encontrados e destruídos por Neo Arcadia. O comportamento de Copy-X gerou nos humanos um sentimento de “anti-Reploids”, fazendo com que desenvolvam um forte ódio por qualquer tipo de Reploid que não sirva ao seu herói.

Mas tudo isso tem uma razão. Esta é uma época difícil: não há mais boas fontes de energia. A humanidade se abastece com os cristais de energia, mas logo eles acabarão e isso poderá colocar em risco a própria existência humana. A falta de recursos e o risco de extinção fizeram as pessoas agirem de forma tão ignorante para com os Reploids. Por isso Ciel tem se dedicado a criar uma fonte de energia alternativa, para suprir não apenas a Resistência, mas a própria humanidade. Ela acredita que quando esta fonte de energia alternativa estiver concluída, Neo Arcadia não terá mais razão para lutar contra a Resistência.

LINHA DO TEMPO

A seguir estão alguns dos eventos mais importantes que ocorrem nos três primeiros séculos da série **Megaman**.

• **20XX.** Os cientistas de robótica Dr. Thomas Light e Dr. Albert Wily criam a inteligência artificial verdadeira. Eles criam um protótipo que é chamado de Protoman. O Dr. Wily queria mostrar ao mundo a invenção, mas o Dr. Light achava que ainda era cedo, e novos testes eram necessários. Após uma discussão os dois romperam sua parceria. Wily foi embora, e levou Protoman consigo.

• **20XX.** O Dr. Light cria novos robôs com inteligência artificial, cada um com uma função: Cutman para trabalhos de madeireira, Gutsman e Bombman para construção civil, Iceman para trabalho no gelo, Elecman para trabalhos em usinas elétricas e Fireman para trabalhar em fornalhas. Outros dois robôs foram criados para auxiliá-lo nas tarefas domésticas: Rock e Roll. Rock, inclusive, havia sido construído com circuitos iguais aos de Protoman, o que fazia dos dois irmãos robóticos. Light, entretanto, não conta a Rock sobre Protoman.

• **20XX.** Dr. Wily fica sabendo sobre as criações do Dr. Light e se enche de ciúmes. Ele modifica Protoman e o transforma em um robô de combate. Com sua ajuda ele roube seis dos robôs criados por Light e os modifica em robôs de combate. Com esses seis robôs Wily ataca a cidade. Tem início uma era de caos.

• **20XX.** Movido por um senso de justiça Rock pede ao Dr. Light para ser modificado em um robô de combate. Rock se transforma em Megaman, um robô capaz de fazer disparos de prótons pelo punho e capaz de copiar a memória de seus adversários para modificar e adaptar seus próprios ataques. Ele enfrenta e derrota os seis robôs modificados por Wily. O cientista, entretanto, consegue escapar.

• **20XX.** Os seis robôs do Dr. Light são desativados e enviados para o Museu de Robôs. Megaman acredita que os temos de conflitos acabaram.

• **20XX.** Poucos meses depois. Irritado com sua derrota o Dr. Wily cria oito novos robôs para destruir Megaman. Apoiado pelo Dr. Light Megaman consegue derrotar esses robôs e capturar o Dr. Wily.

• **20XX.** O Dr. Wily se arrepende de seus crimes. Ele e o Dr. Light voltam a trabalhar em conjunto para desenvolver uma fonte de energia revolucionária para a cidade. Entretanto um misterioso robô chamado Breakman aparece, acompanhado de oito novos robôs, e ataca a cidade. Light crie Rush, um cão cibernético que ajudaria Megaman em suas batalhas.

• **20XX.** Quando o novo sistema de energia é completado Wily trai o Dr. Light e o rouba. Descobre-se que os robôs que atacavam a cidade estavam sob o seu controle. Megaman enfrenta Wily e invade sua fortaleza. No combate final, ele fica preso nos escombros, mas é salvo por um personagem misterioso. Light conta a Megaman que ele foi salvo por Protoman, seu irmão robótico. Wily, entretanto, conseguiu fugir.

• **20XX.** O Dr. Light cria Eddie, um pequeno robô capaz de se teleportar para quase qualquer lugar para entregar itens especiais para Megaman.

• **20XX.** Uma nova ameaça surge sobre a cidade: o Dr. Cossack, renomado cientista da robótica, criou oito robôs para atacar a cidade. O Dr. Light modifica a Mega Buster de Megaman, tornando-a mais forte, e logo ele e Rush partem ara enfrentar o Dr. Cossack e seus robôs.

• **20XX.** Durante a batalha contra o Dr. Cossack Megaman é surpreendido pelo aparecimento de Protoman e uma menina. Seu nome é Kalinka. Ela explica que é filha do Dr. Cossack, e estava sendo mantida prisioneira pelo Dr. Wily, que ordenou Cossack a destruir Megaman. O Dr. Cossack pede perdão por seus atos e vai embora junto com sua filha. Wily se enfurece com a traição de Protoman.

• **20XX.** O Dr. Cossack e o Dr. Light se unem para desenvolver o Projeto Beat, que criará um novo robô para ajudar Megaman.

• **20XX.** Um ano depois. Protoman enlouqueceu. Ele começou a atacar a cidade, auxiliado por oito novos robôs. Como se não bastasse, ele ainda capturou o Dr. Light e o mantêm prisioneiro. O Dr. Cossack modifica a Mega Buster de Megaman mais uma vez, tornando-a mais forte,

e diz que se Megaman encontrar os circuitos que faltam ele poderá concluir o Projeto Beat.

• **20XX.** Megaman encontra Protoman. Entretanto ele descobre que seu inimigo era na verdade Darkman, um robô criado pelo Dr. Wily que tinha a capacidade de se transformar em Protoman. O verdadeiro Protoman ajuda Megaman, e Darkman é destruído.

• **20XX.** Megaman encontra o esconderijo do Dr. Wily, onde o Dr. Light estava sendo mantido prisioneiro. Ele consegue salvar seu "pai", mas o local começa a desmoronar. Wily aproveita para fugir. Megaman e o Dr. Light são salvos por Protoman, mas o robô azul desaparece logo depois.

• **20XX.** Durante um passeio normal Rock e Roll são surpreendidos por um robô alienígena chamado Terra. O corpo de Terra é construído com material alienígena, e a Mega Buster de Megaman não consegue feri-lo. Ele cai derrotado e é levado ao laboratório do Dr. Light. Enquanto o herói se recupera a cidade começa a ser atacada pelos Stardroids, robôs alienígenas. Light recupera Megaman e modifica sua Buster, tornando-a mais efetiva contra os Stardroids. Ele também cria Tango, um gato cibernético para ajudar Megaman em combate.

• **20XX.** Megaman derrota os Stardroids. Ele descobre que o próprio Dr. Wily os havia criado, utilizando material alienígena. Wily se esconde em uma estação espacial, e Megaman vai até lá enfrentá-lo. O cientista maligno decide libertar Sunstar, o mais poderoso robô alienígena – mas Sunstar se volta contra ele e o ataca. Wily foge, enquanto Megaman enfrenta e derrota Sunstar.

• **20XX.** Começa o Torneio Anual de Robôs. Organizado pelo misterioso Mr. X, o Torneio envolve o combate entre os robôs mais poderosos do universo. Robôs de todo o mundo se inscrevem no torneio. Tudo ia bem, até as semifinais – quando Mr. X anunciou que agora detinha o controle dos oito robôs mais fortes do mundo, e os usaria para dominar o mundo! Mr. X desafia Megaman a enfrentá-lo, e diz que manipulou o tolo Dr. Wily por todos esses anos. Megaman e Rush aceitam o desafio.

• **20XX.** O Dr. Light cria o Rush Adaptor. Rush consegue assumir a forma de armaduras (a Rush Power e a Rush Jet) que auxiliariam Megaman em combate.

• **20XX.** Megaman descobre que Mr. X é o próprio Dr. Wily. Ele invade sua nova fortaleza para enfrentá-lo definitivamente. Desta vez Wily esta fraco demais para fugir, e acaba sendo preso.

• **20XX.** Dr. Light cria Auto, um robô mecânico para ajudá-lo em seus trabalhos.

• **20XX.** Poucos meses depois da prisão de Wily. Sem que ninguém soubesse Wily tinha um laboratório secreto, onde mantinha os corpos de quatro novos robôs. Se esses robôs não fossem contatados em certo período eles despertariam e começariam a procurar por seu mestre. Os robôs consegue libertar o Dr Wily e Megaman decide enfrentá-los.

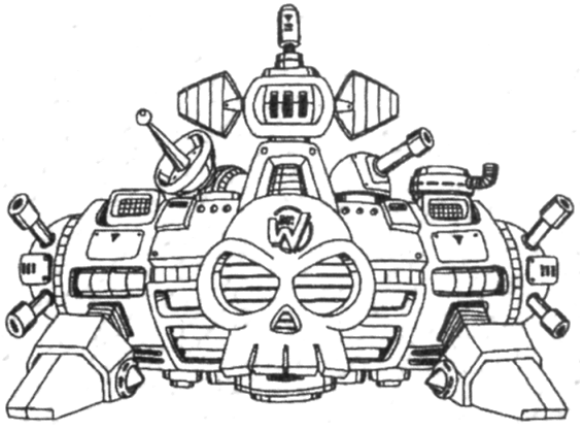
• **20XX.** Megaman conhece Bass e Treble, dois robôs que estão tentando deter os ataques do Dr. Wily.

• **20XX.** O Dr. Light cria o Super Adaptor, uma versão aperfeiçoada do antigo Rush Adaptor. Rush se transforma em uma armadura ainda mais poderosa para Megaman.

• **20XX.** Enquanto Megaman enfrentava os robôs de Wily o cientista aproveitou para atacar o Museu de Robôs. Ele rouba vários robôs do local, incluindo o corpo de Gutsman.

• **20XX.** Megaman precisa enfrentar os novos robôs roubados por Wily. Bass e Treble tentam ajudá-lo, mas não são fortes o bastante. Megaman os envia para o laboratório do Dr. Light, para que eles possam usar o Super Adaptor desenvolvido para ele e Rush. Enquanto isso Megaman derrota os robôs de Wily.

• **20XX.** Bass e Treble recebem do Dr. Light o Super Adaptor. Logo em seguida eles destroem o laboratório do Dr. Light. Quando Megaman chega descobre que Bass e Treble foram criados pelo Dr. Wily – Wily confiava na inocência de Megaman para ter acesso aos dados do Su-



per Adaptor. Agora Bass e Treble eram tão poderosos quanto Megaman e Rush. Irritado, Megaman vai enfrentar seus inimigos.

• **20XX.** Megaman consegue vencer Bass e Treble. Ele enfrenta e derrota Wily. Megaman estava cansado dos combates, e quase matou Wily. O cientista tenta argumentar, dizendo que os robôs não deveriam matar seres humanos – e Megaman responde que não é apenas um robô! Wily é salvo por Bass e Treble, que prometem que ainda irão derrotar Megaman.

• **20XX.** Duas forças cósmicas misteriosas se enfrentam no espaço. Durante o combate ambas as forças acabam caindo na Terra. Megaman é alertado pelo Dr. Light e vai investigar – mas quando chega lá descobre que Wily havia chegado antes. Wily rouba uma estranha esfera dos escombros. Megaman vai seguí-lo, mas percebe o corpo de um robô nos escombros e decide levá-lo para o laboratório do Dr. Light.

• **20XX.** Utilizando a energia que estava na esfera de energia Wily cria novos robôs para enfrentar Megaman. O Dr. Light tenta estudar a estanha energia a partir de robôs derrotados – mas nesse meio tempo o robô que estava adormecido no laboratório desperta e foge. Megaman e Rush o perseguem até as montanhas, onde encontram o esconderijo do Dr. Wily. Eles enfrentar o misterioso robô e descobrem que seu nome é Duo, guardião do universo. Duo é um robô bondoso, que defende o universo da Evil Energy – a fonte de toda a maldade do universo. Ele explica que Wily estava usando essa energia para criar robôs poderosos. Megaman e Duo se unem para enfrentar os robôs que restam, e depois invadem o esconderijo de Wily.

• **20XX.** Bass e Treble se infectam com a Evil Energy, adquirindo novos poderes. Mesmo assim eles não conseguem derrotar Megaman.

• **20XX.** Megaman alcança o esconderijo de Wily e o enfrenta. Duo tenta ajudar, mas por alguma razão desconhecida Protoman intervém. Durante o combate final com Wily Megaman é infectado pela Evil Energy e cai desacordado. Wily aproveita para fugir. Duo utiliza seus poderes e percebe a bondade no coração de Megaman, tudo pelo que ele lutou por todos esses anos, e consegue curá-lo. Depois ele desaparece no espaço.

• **20XX.** Alguns anos depois. O Museu de Robôs é atacado por King, que se auto-proclama o rei dos robôs. King acredita que o tempo dos humanos já passou, e que os robôs deveriam dominar o mundo. Ele roube robôs do Dr. Light e do Dr. Wily e os utiliza para destruir o mundo. Protoman tenta enfrentar King no Museu de Robôs, mas é facilmente derrotado. Megaman parte para enfrentá-lo, ara proteger a humanidade. Irritado com a arrogância de King Bass decide enfrentá-lo também – afinal, ele é o verdadeiro rei dos robôs!

• **20XX.** Bass e Megaman descobrem que King é mais uma criação do Dr. Wily. King fica na dúvida se deveriam realmente ajudar Wily, pois não vê razão em destruir a humanidade.

Wily então o controla totalmente, forçando-o a enfrentar Megaman e Bass.

• **20XX.** Megaman e Bass enfrentam e vencem o Dr. Wily. Bass está furioso com seu criador, mas Wily explica que criou Bass para destruir Megaman, e ele nunca conseguiu fazê-lo. Então Wily criou King e colocou Bass contra ele para tentar despertar em Bass seus verdadeiros poderes. Ele também avisa que já tem planos para a construção do King II, uma versão aprimorada de King. Entretanto Protoman surge e destrói o computador principal.

Os eventos que transcorrem no final da série **Megaman** são muito pouco conhecidos. As informações não são precisas.

• **20XX.** Muitos anos mais tarde. Wily cria um robô totalmente novo, com uma tecnologia jamais vista. Dizem que ele teria imbuído esse robô com o que restava da Evil Energy, criando assim um tipo de vírus extremamente poderoso. Esse robô foi chamado de Zero.

• **20XX.** Não se sabe do destino de Megaman, Protoman, Bass, Treble, Rush e Roll. Alguns dizem que eles teriam sido destruídos por Zero, enquanto outros afirmam que Zero nunca chegou a ser realmente ativado. O fato é que todos esses robôs desapareceram.

• **20XX.** Em seus últimos anos de vida Dr. Light cria uma nova tecnologia. Ele desenvolve um robô totalmente novo, que passou a ser chamado de Reploid – um robô com a capacidade de pensar, sentir e de tomar suas próprias decisões. Ele deu a esse robô o nome de X – uma variável de potencial ilimitado.

• **18 de Setembro de 20XX.** Incerto sobre como a humanidade reagiria a esse novo modelo de robô, o Dr. Light decidiu trancar X em uma cápsula que apenas poderia ser aberta dentro de pelo menos 30 anos. Pouco depois disso, o Dr. Light faleceu.

Algumas versões da estória dizem que o Dr. Light não teria falecido. Dizem que ele teria de alguma forma transferido seus pensamentos para um programa de computador, e teria se transformado em algo parecido com os futuros cyber-elves (entidades cibernéticas conscientes). O fato de ele ser invocado em cápsulas de armadura, e estar sempre ciente de fatos e eventos atuais fortalece muito essa idéia (além disso houve um momento, no futuro, em que o Dr. Light apareceu fora dessas cápsulas...).

• **10 de Abril de 21XX.** Durante uma escavação o arqueólogo e cientista da robótica Dr. Cain encontra os escombros do laboratório do falecido Dr. Thomas Light. Ele encontra muitas notas do que parece se referir "à cápsula".

• **13 de Abril de 21XX.** Dr. Cain encontra a cápsula que o Dr. Light se referia. Apesar de o teto ter desabado sobre ela, a cápsula permanece intacta. Uma advertência diz que a cápsula não deveria ser aberta antes de 30 anos.

• **14 de Abril de 21XX.** Cain abre a cápsula e conhece X, a última criação do Dr. Light. Ele reativa X e fica intrigado com suas habilidades.

• **15 de Abril de 21XX.** O dr. Cain transporta X e os pertences do Dr. Light para seu laboratório, e começa a estudar os planos de criação dos Reploids – uma nova geração de robôs.

• **22 de Novembro de 21XX.** Com a ajuda de X o Dr. Cain cria seu primeiro Reploid, com algumas modificações secundárias. A inteligência e força desse Reploid são limitadas, mas ele é capaz de tomar suas próprias decisões.

• **3 de Janeiro de 21XX.** Os novos Reploids começam a substituir os antigos robôs por todo o mundo. No início as pessoas achavam estranho tê-los ao seu lado, mas a humanidade estava contente com sua presença.

• **16 de Fevereiro de 21XX.** Começam a surgir relatos de Reploids com falhas em seus programas. Esses Reploids tornam-se violentos e começam a quebrar as Leis da Robótica, atacando os seres humanos. Tais robôs começam a ser chamados de Mavericks, mas ninguém consegue compreender o que esta causando as falhas. Surgem boatos sobre parar a construção dos Reploids, mas isso não acontece. A Federação decide criar um grupo de "caçadores", Reploids especializados em deter e destruir os Maverick, chamados de Maverick Hunters. O Reploid Sigma, maior criação do Dr. Cain e totalmente a prova de qualquer falha, é escolhido para ser o líder dos Maverick Hunters.

• **16 de Maio de 21XX.** Dois meses se passaram desde que Sigma tomou a liderança dos Maverick Hunters, e tem impedido qualquer ataque adicional à população humana. As pessoas começam a respirar aliviadas. X, por outro lado, esta preocupado. Ele se uniu ao batalhão dos Maverick Hunter, mas esta inseguro sobre o que o Dr. Light planejava para ele. Ele espera que um dia possa encontrar seu destino.

• **21XX.** Data exata desconhecida. Sigma é alertado sobre um poderoso Maverick que estava causando grandes problemas em um armazém abandonado. Ele próprio vai até o local e encontra Zero. Ambos se enfrentam. Quando Sigma estava para ser derrotado Zero é atormentado por uma falha no seu sistema, quando um W brilha em seu capacete. Sigma aproveita e derruba o Maverick. Sigma ordena que Zero seja levado até o Dr. Cain para ser re-programado e transformado em um Maverick Hunter.

Zero é re-programado e passa a integrar o exército dos Maverick Hunters. Sem que ninguém saiba Sigma foi infectado por um vírus que estava no corpo de Zero durante a batalha no armazém. O vírus lentamente modifica o programa de Sigma, e começa a mudar o seu comportamento... Zero, por outro lado, esta livre do vírus.

• **21XX.** Data exata desconhecida. Vile, um dos mais perigosos Mavericks é capturado e aprisionado por Sigma.

• **4 de Junho de 21XX.** O maior desastre ocorre na Terra. Sigma transforma-se ele próprio em um Maverick – e leva boa parte dos Caçadores de seu batalhão com ele. Ele liberta Vile e o envia para enfrentar X e Zero. Ao mesmo tempo ele lança uma bateria de mísseis contra Abel City, onde fica a Hunter Base. A maior parte dos Maverick Hunters é destruída. O Dr. Cain morre na explosão. Sigma diz a X que esta na hora dos Reploids controlarem o mundo. Ele também diz que X possui um potencial ilimitado, e oferece a chance de se unir aos Mavericks. Furioso X recusa e ataca. Ele consegue ferir Sigma no rosto, mas logo depois cai desativado. Sigma vai embora, esperando que X venha enfrentá-lo. Zero encontra seu amigo e o leva para ser reparado.

• **21XX.** Começam as Guerras Maverick. De um lado os Maverick, Reploids enlouquecidos que desejam a destruição da humanidade; do outro os Maverick Hunters que lutam para estabelecer a paz entre humanos e Reploids. Com o ataque de Sigma os Maverick Hunters estão

enfraquecidos, e Abel City esta um caos. Recuperados X e Zero enfrentam os Maverick sozinhos.

• **21XX.** Durante as batalhas contra os Maverick X encontra cápsulas em que o holograma de um velho cientista se identifica como Dr. Light – o criador de X. Light esperava que X tivesse paz no futuro, mas agora a humanidade precisa que ele lute. Assim, Light oferece suporte a X, concedendo armaduras especiais que ampliam seus poderes ainda adormecidos.

• **21XX.** Unidos X e Zero conseguem derrotar os Mavericks liderados por Sigma. Eles então rumam para a fortaleza do líder Maverick.

• **21XX.** Zero ajuda X na batalha contra Vile e acaba sendo destruído. X consegue vencer Vile.

• **21XX.** X enfrenta e derrota Sigma.

• **21XX.** Com a destruição de Sigma os Maverick Hunters lentamente começam a se reerguer. Novos caçadores se unem à causa. Por enquanto X atua como líder dos poucos caçadores que existem. Seis meses após a derrota de Sigma uma nova insurreição de Mavericks é detectada em uma fábrica abandonada. Um batalhão de Maverick Hunters é enviado para o local – mas apenas X consegue ultrapassar a pesada artilharia externa.

• **21XX.** X descobre que os X-Hunter (Serges, Violen e Agile), os comandantes dessa nova insurreição, retêm a posse do corpo de Zero. Integrantes da Hunter Base avisam que será possível reativar Zero caso essas partes sejam recuperadas.

• **21XX.** X recupera as partes de Zero, mas ainda deve levar tempo até que ele seja reativado.

• **21XX.** Após destruir os X-Hunter X descobre que Sigma ainda esta vivo, e é o mandante dessa nova revolta. De alguma forma ele conseguiu recriar seu corpo. Ele surge em frente a X, acompanhado de uma cópia perfeita de Zero – mas o verdadeiro Zero aparece recuperado e destrói a cópia pirata! Sigma avisa que conhece o segredo de Zero, e que seu destino é seguí-lo, mas Zero diz que não gosta de Sigma. Unidos ele e X destroem o inimigo mais uma vez, e provocam a explosão de toda a fábrica.

• **21XX.** O Reploid Middy assume o posto de navegador entre os Maverick Hunters.

• **21XX.** O Computador Principal da Hunter Base começa a ser atacado por hackers. Situações e eventos do passado estão sendo recriados no computador, e levando a base aos caos. Middy transforma X em um programa de computador e o insere no Computador Principal para descobrir o que esta acontecendo.

• **21XX.** Dentro do Computador Principal da Hunter Base X revive eventos do passado e enfrenta antigos inimigos. Ele descobre que Reploid Techno esta rackeando o computador, sob o comando de Zain e Geemel. O objetivo era simplesmente causa danos aos computador da Hunter Base de modo a deixar os Maverick Hunters confusos.

• **21XX.** X derrota Geemel e Zain, e também Techno. Ele descobre que Techno e Middy são irmãos, e que estão intimamente interligados – com a morte de Techno, Middy também perde forças e morre.

• **21XX.** Uma nova esperança surge no mundo. O cientista Reploid Dr. Doppler cria o Neuro Computador, um equipamento capaz de neutralizar os defeitos dos Maverick, evitando que os Reploids se revoltassem. O mundo parecia se encaminhar para uma era de paz.

• **21XX.** Repentinamente os Reploids que teriam sido neutralizados pelo Neuro Computador de Doppler começam a se revoltar. A inteligência dos Maverick Hunters descobre que Doppler esta comandando a revolta, e enviam X e Zero para prendê-lo. Poucas horas depois um batalhão de Maverick liderados por Doppler ataca a Hunter Base. X e Zero voltam para defender o local, tendo de enfrentar inclusive a traição de Mac, um Maverick Hunter que tenta aprisionar X. Zero o salva, e a ameaça é detida.

• **21XX.** X e Zero se unem no combate aos Mavericks liderados por Doppler. Conforme os Maverick são eliminados a inteligência da Hunter Base descobre que Doppler esta tentando criar um novo corpo de batalha, que reúne os poderes de todos os Reploids, mas ele próprio não parece compatível com o design. X e Zero suspeitam que Doppler esteja criando o corpo para Sigma, embora não compreendam como ele ainda pode estar vivo.

• **21XX.** Invadindo a fortaleza do Dr. Doppler X e Zero confrontam o cientista e descobrem algo surpreendente: Doppler revela que a verdadeira forma de Sigma é de um vírus, e por isso ele consegue voltar tantas vezes. Doppler revela a localização do novo corpo de batalha que criou para Sigma, e os Maverick Hunters vão até o local.

• **21XX.** X e Zero encontram Sigma mais uma vez. O novo corpo de batalha criado por Doppler

é extremamente poderoso, mas X consegue vencê-lo. Sigma é derrotado. Desesperado ele decide que irá possuir o corpo de X e começa a perseguí-lo. Encurralado, X é salvo por Zero, que recebeu de Doppler um tipo de vacina contra o vírus Sigma. X e Zero fogem do laboratório antes de sua explosão, mas não sabem se Sigma foi realmente destruído.

• **21XX.** Uma nova força surge sobre o mundo para defendê-lo: a Repliforce. Liderados pela Reploid conhecido como General esse novo exército se torna um apoio para os Maverick Hunters.

• **21XX.** Iris, irmã de Colonel, da Repliforce, se une aos Maverick Hunters para atuar como uma estagiaria de navegadora. Ela e Zero se tornam grandes amigos. Ambos se apaixonam, mas mantêm seus sentimentos escondidos.

• **21XX.** Iris detecta um estranho fenômeno em Laguz Island, no Oceano Sudeste, onde localiza-se um Laboratório de Pesquisas de Reploids. Alguma coisa estava destruindo os programas dos Reploids, transformando-os em meras carcaças sem vida. Esse evento começou a ser chamado de Erasure. X e Zero vão até Laguz Island para investigar.

• **21XX.** Em Laguz Island X e Zero conhecem Gareth, um Soul Eraser – um Reploid capaz de drenar o "DNA Soul" (um tipo de alma dos Reploids) para recriá-los. Dessa forma ele recria antigos Maverick derrotados. Os Caçadores invadem o Laboratório de Pesquisas, onde Zero confronta Gareth e X enfrenta Berkana, parceira de Gareth.

• **21XX.** Berkana e Gareth estavam sob as ordens de Sigma. Eles recriam o vírus Sigma, dando nova vida ao Maverick. X e Zero derrotam o adversário, e libertam as DNA Souls capturadas, fazendo com que os Reploids voltem a se ativar. Mas a ameaça de Sigma ainda paira sobre o mundo.

• **21XX.** Magma Dragoon se torna um Maverick Hunter. Enquanto isso Squid Adler abandona o exército, afirmando que estava cansado de tantos conflitos.

• **21XX.** O Reploid Double se une aos Maverick Hunters para atuar como navegador ao lado de Iris. Iris passa a oferecer surpote para Zero, enquanto Double oferece apoio para X.

• **21XX.** Zero começa a ser atormentado por estranhos sonhos, nos quais um cientista misterioso diz ser seu criador, e o manda destruir X. O sonho se repete muitas e muitas vezes.

• **21XX.** General, comandante da Repliforce, é visitado por um Reploid misterioso. O Reploid tenta convencer General a se voltar contra os Maverick Hunters, para a criação de uma nação apenas para os Reploids. General nega, e o estranho vai embora.

• **21XX.** A cidade voadora de Sky Lagoon é atacada por Mavericks. X, Zero e Magma Dragoon vão até o local, mas não conseguem impedir a total destruição da cidade. Tudo indica que a Reploforce esta por trás do ataque.

• **21XX.** X e Zero encontram Colonel, membro da Repliforce, e exigem que ele se entregue. O Reploid nega, dizendo que os soldados da Repliforce apenas entregam suas armas quando derrotados. Os Maverick Hunter começam a suspeitar que a Repliforce se tornou aliada dos Maverick.

• **21XX.** A Repliforce decide construir uma estação espacial onde poderá criar uma nação exclusiva para os Reploids. Os Maverick Hunter não vem essa atitude com bons olhos, e suspeitam que a Repliforce esteja tentando se revoltar. Muitas atividades suspeitas são detectadas em muitos lugares do mundo, e X e Zero decidem investigar. Iris tenta a todo instante evitar o conflito entre os Maverick Hunters e a Repliforce, mas não consegue muita coisa.

• **21XX.** O Maverick Hunter Magma Dragoon trai seus compatriotas. Ele revela que deixou Sky Lagoon cair, apenas para ter a chance de enfrentar X e Zero. Dragoon é derrotado. Antes de morrer ele diz que foi visitado por alguém que lhe prometeu o poder para vencer X e Zero, mas não revela de quem se trata...

• **21XX.** X e Zero enfrentam os soldados da Repliforce. Zero enfrenta e derrota Colonel, e com isso ganha a inimizade de Iris.

• **21XX.** Double se revela um traidor! Ele manipulou a inteligência da Hunter Base para destruir X. Ambos se enfrentam, e X sai vitorioso. Ao mesmo tempo Zero se vê obrigado a enfrentar sua amada Iris, e acaba destruindo-a. Ele se pergunta pelo que tem lutado por todos esses anos...

• **21XX.** X e Zero enfrentam General e o derrotam. Misteriosamente o grande canhão da estação espacial se prepara para atacar. General percebe que foi enganado, e que alguém esta controlando a estação espacial. X e Zero entram mais a fundo na base para investigar.

• **21XX.** Os Maverick Hunters descobrem que Sigma manipulou a Repliforce para fazê-los lutar contra os Maverick Hunters. X e Zero se enfurecem e destroem Sigma mais uma vez.

• **21XX.** Signas assume o posto de comandante dos Maverick Hunters. Alia passa a ser a nova navegadora oficial dos Caçadores, e Douglas se destaca como mecânico.

• **21XX.** Começa a era de colonização espacial. Estações espaciais começam a ser construídas na órbita da Terra para abrigar as nações humanas.

• **21XX.** As atividades Maverick continuam a se espalhar pelo mundo. Na forma de vírus Sig-

ma consegue infectar um número incontável de Reploids, transformando-os em Mavericks.

• **21XX.** A colônia espacial Eurásia é atacada por Dynamo, sob ordens de Sigma. A colônia é completamente infectado pelo vírus Sigma.

• **21XX.** A reconstruída Abel City é novamente atacada por Sigma. X e Zero o enfrentam e conseguem destruí-lo – mas dessa vez eles são surpreendidos! Quando o corpo de Sigma explode o vírus é espalhado por toda a Terra. Ao mesmo tempo Dynamo lança a carcaça da Eurásia contra a Terra. Com o vírus se espalhando pelo mundo a maioria dos Reploids se tornaram Mavericks, incluindo alguns Caçadores. Na Hunter Base. Signas e Douglas sugerem usar o canhão Enigma para destruir a colônia espacial antes que ela caia na Terra. Mas para isso X e Zero precisam recuperar certos itens para que a arma funcione. Para isso precisam enfrentar vários Reploids infectados.

• **21XX.** Dynamo ataca a Hunter Base para atrapalhar os planos dos Maverick. X e Zero conseguem repelir os ataques, mas Dynamo consegue escapar.

• **21XX.** O canhão Enigma é disparado, mas a colônia espacial não é destruída. Eles então decidem usar uma nave para carregar uma bomba até a estação. Entretanto, com o vírus se espalhando pelo mundo o piloto automático não é confiável, e por isso precisarão de um piloto que leve a aeronave até perto da estação especial e então ejetar no último instante. X e Zero enfrentam novos Mavericks para recuperar peças para a nave – incluindo alguns remanescentes da Repliforce infectados pelo vírus Sigma.

• **21XX.** Todos os Reploids afetados pelo vírus Sigma tem seus programadas danificados e transformam-se em Mavericks – com exceção de Zero. Misteriosamente Zero se torna mais forte com a infecção do vírus! Lifesaver, um tipo de para-médico de Reploids dos Maverick Hunters, confirma que os circuitos de X e Zero ainda são um grande mistério, apesar de serem Reploids antigos, por isso ele não entende essa resposta de Zero à infecção.

• **21XX.** Zero se prontifica a pilotar a nave até a colônia. A colônia é destruída com o impacto, mas a Terra acaba sendo bastante danificada. Alia detecta uma estranha atividade no local danificado ela colônia espacial. X e Zero vão investigar e encontram grande atividade de um novo vírus – uma mistura do vírus Sigma com o vírus que estava na colônia espacial. Esse novo vírus é chamado provisoriamente de vírus Zero.

• **21XX.** X descobre sobre Zero se tornar mais forte com a infecção do vírus. Ele teme o que possa acontecer e pede que Zero se entregue. Zero suspeita desse comportamento e acredita que X está infectado e acabou transformando-se em um Maverick. Eles acabam se confrontando, até que ambos caem exaustos e fracos. Para a surpresa dos dois Sigma aparece e tenta destruí-los – mas Zero levanta e salva o amigo a tempo. Após se recuperarem X e Zero percebem que foram manipulados por Sigma, e decidem enfrentá-lo.

• **21XX.** Sigma revela a seus inimigos que espalhou o vírus por toda a Terra na tentativa de purificar o corpo de Zero – ele sabe que Zero foi criado para destruir o mundo, e esperava que seu lado maligno despertasse com o vírus. Ele enfrenta seus inimigos mais uma vez. Em seus momentos finais Sigma decide levar X e Zero com ele, e provoca uma imensa explosão. Todos acabam destruídos...

• **21XX.** Nos escombros da batalha contra Sigma estava a carcaça de X. Uma figura estranha e brilhante surge repentinamente próximo a ele, e diz que ainda não era dele morrer. Dias mais tarde X reaparece na Hunter Base, totalmente recuperado, e portando o Z-Saber de

Zero. Zero, por outro lado, esta desaparecido, e acredita-se que tenha morrido na batalha...

• **21XX.** A Terra esta imensamente danificado devido ao impacto parcial da colônia espacial Eurásia. Os Maverick Hunters, agora sem o auxílio de Zero, se esforçam em reconstruir a Terra.

• **21XX.** Em uma terra devastada o Reploid e cientista Gate, que trabalhou com Alia no passado, encontra um fragmento do corpo de Zero. O fragmento continha traços do DNA de Zero. Gate estuda o objeto e insere o DNA de Zero em seu próprio corpo, tornando-se extremamente poderoso. Gate também usa o DNA de Zero para criar High Max, um poderoso Reploid.

• **21XX.** Gate utiliza o DNA de Zero para criar Reploids cada vez mais poderosos. Ele pretende usar todos esses Reploids para dominar o mundo.

• **21XX.** X é alertado sobre um mechaniloid enlouquecido que esta causando problemas em uma área abandonada. Ele vai até o local e consegue destruir o mechaniloid, mas é surpreendido pelo surgimento de um “fantasma”. Alia afirma que o tal fantasma tem a mesma leitura que Zero!

• **21XX.** Uma nova ameaça surge sobre a Terra. O cientista Isoc afirma que um estranho fenômeno, conhecido como Nightmare, esta transformando Reploids inocentes em Mavericks. Ele também afirma que a causa do Fenômeno Nightmare é o Maverick Hunter Zero!

• **21XX.** Os Maverick Hunter descobrem que Gate e High Max estão enviando seus Reploids para diversas partes do mundo para caçar os Nightmare gerados por Zero. X não compreende o que esta havendo e decide ele próprio desvendar os mistérios do Fenômeno Nightmare.

• **21XX.** Conforme confronta seus adversários X descobre que Zero ainda está vivo! Ele estava momentaneamente descontrolado por causa do Fenômeno Nightmare, mas consegue voltar ao normal. Juntos eles descobrem que foi Gate quem criou os Nightmare para transformar Reploids em Mavericks, e decidem enfrentá-lo.

• **21XX.** Após uma dura batalha X e Zero conseguem finalmente derrotar High Max e Gate. Eles descobrem que o fragmento encontrado por Gate continha traços de um vírus, e foi isso que o transformou em Maverick. Gate também confessa que em sua ganância por poder ele acidentalmente recriou o corpo de Sigma.

• **21XX.** Sigma desafia X e Zero a um último confronto. Seu corpo esta mais enfraquecido do que nunca, mas ele luta com tamanho empenho que se torna uma grande ameaça. Sigma é derrotado, mas ele jura que sua luta ainda não acabou!

• **21XX.** O mundo esta se recuperando lentamente. O caos após o Fenômeno Nightmare já passou, e a Terra começa a ser reconstruída. Apesar disso, muitos crimes cometidos por Mavericks continuam a se espalhar pelo mundo.

• **21XX.** Cansado de tantos conflitos X se pergunta se eles estariam tomando o caminho certo na tentativa de acabar com os conflitos. Ele decide se retirar do campo de batalha e passa a ter uma ação mais estratégica e diplomática entre os Maverick Hunters. Ele trabalha com Signas e Alia na tentativa de encontrar uma forma mais pacífica de resolver a situação. Com isso os Maverick Hunters ficam enfraquecidos.

• **21XX.** Um novo grupo de Reploids surge para fornecer apoio aos Maverick Hunters, o Sindicato Red Alert.

• **21XX.** Sem que ninguém saiba a Red Alert começa a realizar ações não tão nobres. Aos poucos eles tornam-se agressivos, e realizam missões de assassinato. Axl, um membro do Red Alert que tem a capacidade de assumir a forma de outros Reploids, está insatisfeito com a situação e decide abandoná-los. Seu líder, Red, não aceita perdê-lo e envia alguns mechaniloids para capturar Axl.

• **21XX.** A Hunter Base é alertada a respeito de atividades Maverick. Zero vai até o local e encontra Axl e os mechaniloids. Após derrotar os inimigos Zero leva Axl em custódia. Red toma isso como uma traição de Axl e decide caçá-lo. Ele alerta a Hunter Base que irá libertar vários Mavericks que estão sob custódia da Red Alert, e lança um desafio: o grupo que conseguisse derrotar o maior número de Mavericks ficaria com Axl como prêmio.

• **21XX.** Zero começa a confrontar os Mavericks libertados pela Red Alert. Sentindo-se culpado pela situação Axl pede para se unir aos Maverick Hunters. A princípio X recusa, mas acaba obrigado a ceder. Axl parte para ajudar Zero.

• **21XX.** Durante as batalhas os Maverick Hunters descobrem que Sigma esta por traz dos crimes cometidos pela Red Alert. X volta à batalha para tentar eliminar Sigma. Agora ele, Zero e Axl lutam juntos.

• **21XX.** Sigma revela que Axl é o protótipo de uma nova geração de Reploids capazes de copiar e reproduzir a forma e habilidade de outros Reploids. Além disso, esses novos modelos de Reploids possuem seqüências de dados que os tornam imunes ao vírus Sigma. Por isso Axl foi o único na Red Alert que não caiu sob a influência de Sigma. Axl, X e Zero se unem e derrotam Sigma mais uma vez, mas ele promete que irá retornar em um novo corpo.

• **21XX.** Axl pede para se unir definitivamente aos Maverick Hunters, mas X recusa. Axl diz que quer seguir os passos de X, mas X avisa que o que ele fez ao longo desses anos foi um erro, e não quer que Axl cometa o mesmo erro. X está cansado das batalhas. Signas diz que se X deseja realmente abandonar as lutas, Zero precisará de um novo parceiro, e Axl pode se tornar um forte aliado. X esta em dúvida sobre o que deve fazer...

• **21XX.** As Reploids Pallete e Layer se unem aos Maverick Hunters para atuar como navegadoras.

• **21XX.** Na tentativa de se isolar dos conflitos entre Reploids e Mavericks a humanidade constrói uma colônia lunar e uma torre, chamada Jacob, que conecta a Terra e a lua. Ao mesmo tempo uma nova tecnologia começa a ser desenvolvida em larga escala – uma nova geração de Reploids totalmente imunes aos defeitos que os transformam em Mavericks.

• **21XX.** Um acidente ocorre na Torre Jacob. X vai até o lugar investigar e é surpreendido por dezenas de Reploids – todos com a forma de Sigma! No meio deles estava Lumine, a Reploid responsável pelo Projeto Jacob. Lumine explica que esses Reploids pertencem a uma nova geração, são Reploids imunes ao vírus Sigma, e podem até mesmo assumir a sua forma. Esses novos Reploids são desenvolvidos com a mesma tecnologia que teve início com Axl. Os Reploids assumem sua verdadeira forma, e se mostram bem menos perigosos. Os novos modelos de Reploids podem assumir as formas de Reploids mais poderosos para suportar maiores danos, o que os torna muito mais práticos do que qualquer outro Reploid jamais construído. Lentamente esses novos modelos começam a substituir os modelos antigos de Reploids.

• **21XX.** X, Zero e Axl são convocados para investigar uma nova atividade de Mavericks próximo à Torre Jacob. Lá eles enfrentam os mechaniloids e também encontram um velho conhecido: Vile, o ex-Maverick Hunter que foi derrotado no passado. Vile rapta Lumine, e passa a ser sua missão resgatá-la.

• **21XX.** A inteligência dos Maverick Hunters descobre que Vile esta trabalhando para Sigma. Eles descobrem que Sigma implantou seu próprio DNA nos chips que permitem aos Reploids assumir outras formas. Com isso os Reploids que deveriam ser imunes ao vírus Sigma se transformaram em verdadeiros clones modificados do próprio Sigma! Com isso o Maverick pretende limpar o mundo dos antigos Reploids e repovoá-lo com essa nova geração, totalmente infectada por seu DNA.

• **21XX.** Os Maverick Hunters enfrentam todos os Mavericks de Sigma. Dessa vez os Maverick Hunters lutam contra toda a nova geração de Reploids, e conseguem pôr um fim definitivo em Sigma. Na batalha final, eles ficam surpresos com o aparecimento de Lumine. Axl pergunta se Lumine estava sendo manipulada por Sigma, como aconteceram tantas outras vezes, mas agora a situação é outra. Lumine agradece pelos Maverick Hunters terem finalmente matado Sigma, e explica que como um Reploid da nova geração, ela é imune ao vírus Sigma – pelo contrário, ela se transformou em Maverick por vontade própria! Para ela os Reploids tem sido manipulados pelos humanos, e chegou a hora de uma nova raça controlar o mundo. Lumine quer destruir a humanidade para permitir que sua nova geração de Reploids se desenvolva. Inicialmente ela tenta convencer X a se unir a ela – mas apoiado por Zero e Axl, X recusa. A mais difícil batalha tem início.

• **21XX.** Lumine é derrotada. Axl é gravemente ferido no final da batalha. Não se tem certeza sobre seu paradeiro, mas acredita-se que ele tenha morrido pouco depois. Seu corpo não pôde ser reparado.

• **21XX.** Gradativamente a humanidade começa a abandonar a colônia lunar e retorna para a Terra. Ao longo de muitos anos a Torre Jacob é desfeita.

• **21XX.** Apesar da destruição total de Sigma muitas atividades Maverick ainda ocorrem em pontos isolados. Os humanos e os Maverick Hunters trabalham juntos na busca de um meio de deter o avanço dos Mavericks.

• **21XX.** A Federação determina que os Reploids de nova geração deveriam ser desativados, pois seu sistema era muito instável e eles poderiam tornarem-se Mavericks por vontade própria. Todos esses Reploids começam a ser desativados.

• **21XX.** Nascem o Dr. Weil e uma ancestral de Ciel. Com o tempo eles passam a trabalhar no mesmo laboratório de pesquisas para acabar com as Guerras Maverick, mas tem modos diferentes de pensar. A ancestral de Ciel quer estudar o vírus Sigma para encontrar uma cura, enquanto Weil acredita que todos os Reploids Maverick devem ser destruídos, assim como todos aqueles que venham a gerar conflito.

• **21XX.** Zero descobre que está infectado pelo vírus Sigma e é o responsável por sua disseminação. Ele decide entregar seu corpo para pesquisas. Todos os dados de sua memória são transformados em um programa de computador.

• **21XX.** Um novo sistema de governo é criado, aparentemente substituindo o governo da antiga Federação.

• **21XX.** X cria a cidade de Neo Arcadia para abrigar os humanos e torna-se o seu governante.

• **21XX.** Quatro Reploids são criados a partir do DNA de X: Harpuia, Fefnir, Leviathan e Phantom.

• **21XX.** Estudando o corpo de Zero os cientistas descobrem a origem do vírus Sigma e criam os cyber-elves. A ancestral de Ciel cria o "Programa Anticorpo Sigma", que gera a Mother Elf. Começa uma era de esperança. A Mother Elf tem a capacidade de reparar os programas infectados pelo vírus Sigma.

• **21XX.** Utilizando os poderes da Mother Elf e dos cyber-elves X e os Reploids criados a partir do seu DNA conseguem reparar os Maverick infectados. As Guerras Maverick chegam ao fim.

• **21XX.** Dr. Weil fica insatisfeito com a forma como tudo se desenvolveu. Manipulando o vírus Sigma ele consegue infectar a Mother Elf, amaldiçoando-a. A Mother Elf passa a ser chamada de Dark Elf. Weil também descobre que o corpo de Zero é imune ao vírus Sigma, e por isso seria o “messias” perfeito para seus planos. Ele rouba o corpo de Zero e o modifica de forma a interagir com a Dark Elf para controlar todos os Reploids. Weil dá a esse novo Reploid (que utiliza o corpo original de Zero) o nome de Omega.

• **21XX.** Dr. Weil cria cópias da Dark Elf, chamadas de Baby Elves. Embora menos poderosos, os Baby Elves também podiam controlar Reploids. X descobre os planos de Weil e consegue destruir os Baby Elves antes do início do projeto. Dois exemplares são deixados vivos para estudos.

• **21XX.** Começa o período que ficou conhecido como as Guerras Elven.

• **21XX.** Em Neo Arcadia, têm início um projeto de reconstrução de Reploids mortos utilizando os cyber-elves. Os resultados foram instáveis, e os Reploids transformavam-se em um tipo de zumbi robótico. Os riscos foram considerados altos, e o projeto foi arquivado. Os cyber-elves foram colocados para dormir em câmaras criogênicas.

• **21XX.** Morre Fenri Lunaegde, um Reploid comandante militar de Neo Arcadia, durante um conflito nas Guerras Elven.

• **21XX.** Zero desperta em um novo corpo, criado à imagem e semelhança de seu corpo original (mas sem a infecção do vírus Sigma). Alguns relatos dizem que seu corpo teria sido criado com auxílio da Dark Elf. Unidos novamente X e Zero enfrentam e derrotam Omega.

• **21XX.** As Guerras Elven chegam ao fim. O planeta foi devastado: 90% dos Reploids e 60% da humanidade foram mortos.

• **21XX.** O povo de Neo Arcadia faz justiça com as próprias mãos e pune o Dr. Weil. As suas memórias são transformadas em dados de computador, para que ele nunca possa esquecer o que fez, e ele é colocado em uma armadura rejuvenecedora que o mantêm vivo para sempre. Weil é banido de Neo Arcadia e lançado para o espaço a bordo de uma nave espacial. Os restos de Omega são enviados com ele.

• **21XX.** Zero teme que seu novo corpo possa trazer mais problemas para o mundo e decide lacrar-se mais uma vez, dessa vez sem a intenção de voltar. Seu corpo é mantido em um laboratório abandonado perto do laboratório do Dr. Weil. Todos os dados sobre seus poderes são armazenados no computador. X tenta evitar a decisão de Zero, mas chega tarde. X guarda o Z-Saber como lembrança do amigo.

• **21XX.** Auxiliado por Harpuia, Leviathan e Fafnir, X começa a restaurar o planeta dos danos sofridos após as longas guerras. Fafnir trabalha na restauração do solo, Harpuia cuida dos céus e Leviathan dos mares. Phantom atua como guarda-costas pessoal de X.

• **22XX.** Harpuia, Leviathan, Fafnir e Phantom tornam-se os Guardiões de Neo Arcadia. Cada um deles ganha o comando de um exército de Reploids. Harpuia comanda o Exército Rekku; Leviathan comanda o Exército Mekai; Fafnir comanda o Exército Jin'em; e Phantom comanda o Exército Zan’ei.

• **22XX.** Nascem Neige, Rafale, Tempete e Tornado.

• **22XX.** Nasce Ciel. Ela é submetida a um melhoramento genético.

• **22XX.** Nasce Brise.

• **22XX.** X decide usar seu próprio corpo para criar uma prisão para a Dark Elf. Sem que ninguém saiba ele transfere todas as suas memórias para um cyber-elf extremamente poderoso.

• **22XX.** Ciel, com 9 anos de idade, cria uma cópia de X, chamada de Copy-X. Os cidadãos de Neo Arcadia acreditam que Copy-X é o X original. Copy-X se torna o comandante de Neo Arcadia.

• **22XX.** O mundo passa por uma nova fase. A escassez de energia se tornar um problema grave, uma vez que o mundo tem grande dependência da energia elétrica. Os humanos começam a se preocupar com o fato de os Reploids consumirem energia.

• **22XX.** TK-31, um Reploid que trabalha no setor administrativo de Neo Arcadia, acidentalmente encontra na Biblioteca Submersa dados a respeito da Mother Elf, Dr. Weil, Omega, X e Zero. Harpuia avisa TK-31 que ele deveria esquecer tudo o que havia descoberto.

• **22XX.** Copy-X começa a endurecer as leis contra dos Reploids e o Conselho de Juízes de

Neo Arcadia começa a ficar preocupado com as suas atitudes. Copy-X começa a acusar Reploids de serem Maverick com pouco ou nenhum motivo.

• **22XX.** A situação se agrava. A crise de energia se torna um problema cada vez maior, e cada vez mais e mais Reploids são acusados de serem Mavericks pelo gorverno de Neo Arcadia e exterminados sem razão. Amedrontados, alguns Reploids começam a fugir de Neo Arcadia e formam uma Resistência contra o governo.

• **22XX.** TK-31 é acusado de ser um Maverick, por causa de suas descobertas, e começa a ser perseguido. Quando está para ser preso por Harpuia, ele é salvo por HE-22, um membro da Resistência, e é convencido a se unir a eles.

• **22XX.** Com a ajuda da Resistência TK-31 foge de Neo Arcadia e leva consigo um dos Baby Elves sobreviventes das Guerras Elven.

• **22XX.** TK-31 muda o seu nome para Elpizo. Ambicioso, ele espera se tornar a esperança de todos aqueles que foram acusados de serem Maverick sem motivo.

• **22XX.** Ciel, que trabalhava em Neo Arcadia, começa a perceber no que a sua criação se

tornou. Ela foge da cidade com alguns Reploids e se une a divisão da Resistência comandada por Milan.

• **22XX.** Começam os grandes conflitos entre a Resistência e os exércitos de Neo Arcadia. Os membros da Resistência querem o fim do regime cruel contra os Reploids, enquanto Neo Arcadia busca a segurança dos humanos – a qualquer custo!

• **22XX.** Ciel fica sabendo sobre o lendário Zero, e decide procurar por ele para ajudar a Resistência.

• **22XX.** Fevereiro. Ciel encontra o laboratório onde dorme o corpo de Zero. Ela usa a cyber-elf Passy para regenerá-lo. Acordando em um tempo completamente novo, Zero ajuda a Resistência e derrota Copy-X. Ele é auxiliado por um cyber-elf misterioso, que apenas mais tarde ele descobre ser o X original. Depois do confronto final ele desaparece no deserto.

• **22XX.** Zero vaga pelo deserto enfrentando tropas de Neo Arcadia, mas os conflitos deixaram de fazer sentido para ele. Em Neo Arcadia Harpuia assume o comando da cidade para evitar o início de nova revoltas. Os Neo Arcadians ainda não sabem da destruição de Copy-X.

• **22XX.** Os membros da Resistência conseguem se afastar de Neo Arcadia e montam uma nova base de resistência em um local distante. Eles se unem ao grupo de Elpizo.

• **22XX.** Um ano depois. Zero volta a se reunir com a Resistência (embora não saiba como os encontrou). Ciel esta desenvolvendo um novo sistema de geração de energia que deve amenizar a crise, enquanto Elpizo esta em busca dos Baby Elves para usá-los para destruir Neo Arcadia.

• **22XX.** Durante as lutas contra Neo Arcadia Elpizo enlouquece. Ele invade Neo Arcadia sozinho, destrói o corpo original de X e liberta a Dark Elf. Combinando os poderes da Dark Elf com os Baby Elvens ele tenta destruir Neo Arcadia, mas é impedido por Zero. Em um momento de bondade a Dark Elf transforma Elpizo em um cyber-elf. Elpizo voa para longe e nunca mais é visto.

• **22XX.** A nave onde estava o Dr. Weil cai na Terra. Ele percebe que chegou a hora de Omega voltar. Enquanto isso, o cyber-elf X conta a Zero sobre a Dark Elf ser a antiga Mother Elf amaldiçoada.

• **22XX.** Dois meses depois. Em uma missão de rotina nas Planícies Congeladas Zero e Ciel encontram a nave de Weil. Ele descobre que Weil recriou Copy-X, e o manipulou para se tornar o comandante geral dos exércitos de Neo Arcadia. Weil força uma batalha entre Zero e Copy-X – uma batalha da qual Zero sai vitorioso, e Copy-X é destruído. Seguindo as leis de Neo Arcadia o comandante geral dos exércitos é eleito o regente da nação – Weil se torna o governante de Neo Arcadia.

• **22XX.** Weil consegue capturar a Dark Elf. Ele funde seus poderes aos de Omega e consegue controlar os Reploids de todo o mundo. Com a ajuda do cyber-elf X Zero consegue descobrir o esconderijo de Weil e Omega. Zero descobre que Omega utiliza o seu corpo original. Mesmo assim ele o enfrenta e o destrói. Os Guardiões que ainda estavam vivos morrem com a explosão de Omega. O cyber-elf de X chega aos limites de seus poderes e acaba desaparecendo para sempre.

• **22XX.** Os cidadãos de Neo Arcadia culpam o Reploid vermelho conhecido como Zero pela morte de seu bondoso herói X.

• **22XX.** Dr. Weil começa o seu reinado de terror em Neo Arcadia. Qualquer criatura, humano ou Reploid, que se oponha à sua vontade é acusado de ser um Maverick. Alguns humanos,

com medo de morrer, vivem à mercê de Weil enquanto outros tentam fugir para sobreviver.

• **22XX.** A repórter Neige forma uma caravana e foge de Neo Arcádia, ao lado de Rafale, Tempete, Tornado e Brise. A caravana é perseguida e atacada por soldados de Weil. Por sorte um trailer da Resistência os encontra, e Zero defende a caravana. Os membros da caravana não gostam de Reploids, e não aceitam os membros da Resistência como aliados. Apenas Neige sabe que Zero foi o responsável pela destruição de Copy-X. Ela conta a Zero que Neo Arcadia se tornou um caos.

• **22XX.** A caravana de Neige chega à Área Zero – o mesmo lugar onde a colônia espacial Eurásia caiu na terra, há um século. Eles querem construir ali um novo lar, livres da tirania de Weil. Mas Weil descobre e envia os Einherjar, liderados por Craft, para destruir a Área Zero em um plano conhecido apenas como Ragnarok. Zero intervém, e enfrenta os soldados de Weil.

• **22XX.** Ragnarok, a mais poderosa arma criada por Weil, é concluída. Weil pretendia usá-la para disparar contra a Área Zero, mas Craft trai Weil. No dia 8 de dezembro ele dispara contra Neo Arcadia. Os membros da Resistência tentam salvar o mais número de civis possível, mas Neo Arcadia fica em ruínas. Zero enfrenta e derrota Craft.

• **22XX.** Ragnarok volta a disparar, sem ninguém no comando. Com a ajuda de Neige e os demais membros da caravana Zero invade a Ragnarok e descobre que Weil ainda esta vivo e pretende usá-la para destruir não apenas a Área Zero como todo o mundo. Weil conta sobre sua origem como humano e o que os humanos fizeram com ele. Zero diz que para ele Weil é apenas mais um Maverick e o destrói. Com a explosão de Weil a Ragnarok também é destruída – mas Zero não consegue escapar a tempo...

BASS

Características

Força	●●○○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●●●○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	●●●○○
Pontos de Vida	15 _____
Pontos de Magia	15 _____

Vantagens

Aceleração (1 ponto)
Adaptador (1 ponto)
Aliado (Treble) (1 ponto)
Mecha (1 ponto)
Patrono (Dr. Wily) (1 ponto)

Desvantagens

Código de Honra (-1 ponto)
1ª Lei de Asimov
Má Fama (-1 ponto)

Experiência

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dinheiro e Itens

_____
_____
_____

Histórico

Bass foi criado pelo Dr. Wily com o único objetivo de destruir Megaman. Para isso ele conta até mesmo com um lobo cibernético como Aliado chamado Treble. Eles são como a contraparte maligna de Megaman e Rush.

Bass acredita em si mesmo como o robô mais forte do mundo. Quando encontrou Megaman pela primeira vez ele fingiu ser amigo para ter acesso ao laboratório do Dr. Light e assim roubar vários planos de combate que deveriam auxiliar Megaman.

Depois da traição de Protoman, Bass passou a ser o comandante das tropas de Wily. Embora tenha sido criado para destruir Megaman, Bass esta muito mais interessado em provar a todos sua superioridade como o maior robô do mundo.

Bass não gosta de Megaman e tenta destruí-lo, mas embora nunca admita isso, ele não sabe exatamente porque o faz. Bass é um dos únicos robôs de Wily que segue um dos Códigos de Asimov. Talvez o cientista tenha feito isso para evitar que Bass se voltasse contra ele, ou talvez o próprio robô tenha desenvolvido esta característica, mas o fato é que, embora acredite que os robôs são superiores aos humanos, Bass não pretende destruir a humanidade, pois foram eles quem os criaram, e por isso merecem respeito.

Vantagens e Desvantagens

• **Aceleração:** Bass tem um sistema de aceleração que lhe permite utilizar um movimento extra por turno. Também confere H+1 para situações de perseguição, fugas e esquivas e até lhe permite planar (como se tivesse Levitação e H1) por alguns momentos. Usada em combate essa vantagem tem custo de 1 PM.

• **Adaptador:** Bass pode copiar o cartão de memória de seus adversários para "copiar" seu Dano Personalizado.

• **Aliado:** Treble, um lobo cibernético, é um grande aliado de Bass.

• **Código de Honra:** Bass acredita que os robôs são superiores aos humanos, mas como foram construídos por eles, os humanos merecem respeito. Ele segue a 1ª Lei de Asimov.

• **Má Fama:** Bass é um soldado de Wily, e por isso visto como um criminoso.

• **Mecha:** Como um robô, Bass segue as regras de Mecha. Não precisa comer, dormir, é imune a venenos (mas não vírus), doenças, e apenas recupera PVs com conserto. Como ele pode comprar Forma Alternativa por 1 ponto. Bass recomprou a desvantagem Modelo Especial.

• **Patrono:** Bass recebe auxílio do Dr. Wily.

Evolução

Mais tarde Bass se infecta com a Evil Energy e recebe os benefícios de Poder Oculto. Ele e Treble também usam o Super Adaptor de Megaman e passam a ser considerados Parceiros.

MEGAMAN

Características

Força	● ● ○ ○ ○
Habilidade	● ● ● ○ ○
Resistência	● ● ● ○ ○
Armadura	● ● ○ ○ ○
Poder de Fogo	● ● ● ○ ○
Pontos de Vida	15 _____
Pontos de Magia	15 _____

Vantagens

Adaptador (1 ponto)
Aliado (Rush) (1 ponto)
Mecha (1 ponto)

Desvantagens

Código de Honra (-4 pontos)
- 1ª Lei de Asimov
- 2ª Lei de Asimov
- Heróis
- Honestidade

Experiência

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dinheiro e Itens

_____
_____
_____

Histórico

Rock era um robô doméstico criado pelo Dr. Light. Quando o Dr. Wily voltou-se para o mal e roubou as criações do Dr. Light, Rock pediu a ele para ser transformado em um robô de combate, e desde então passou a ser conhecido como Megaman.

O punho de Megaman pode se transformar em um canhão de plasma. Além disso, ele tem a capacidade de copiar o cartão de memória de seus adversários para utilizar seu próprio tipo de dano.

Para ajudar Megaman em sua batalhas o Dr. Light criou Rush, um cão cibernético capaz de se transformar em vários veículos. Apesar disso, Rush funciona como um aliado, não uma máquina.

Mais tarde Megaman acaba ganhando novos aliados: Beat, um pássaro robô desenvolvido pelo Dr. Cossack, Eddie, um robô capaz de transportar itens para o herói, e Tango, um gato cibernético criado pelo Dr. Light.

Megaman também conta com a ajuda ocasional de Roll, sua irmã cibernética, e Protoman, seu misterioso irmão. De todos os robôs do Dr. Wily aquele que mais lhe traz problemas é Bass. Megaman não considera Bass um inimigo, por isso evita o combate, mas Bass quer provar que é melhor do que Megaman, e está sempre em busca de conflito.

Vantagens e Desvantagens

• **Adaptador:** Megaman pode copiar o cartão de memória de um inimigo para "copiar" o dano personalizado de sua arma.

• **Aliado:** Megaman tem um cão cibernético chamado Rush que está sempre ao seu lado. Mais tarde ele e Rush tornam-se Parceiros (através do Super Adaptor), e Megaman ainda recebe novos Aliados (como Beat e Tango).

• **Código de Honra:** Dr. Light construiu Megaman com os códigos de Asimov e também os códigos dos Heróis e da Honestidade.

• **Mecha:** Como um robô, Megaman segue as regras de Mecha. Não precisa comer, dormir, é imune a venenos (mas não vírus), doenças, e apenas recupera PVs com conserto. Como ele pode comprar Forma Alternativa por 1 ponto. Megaman recomprou a desvantagem Modelo Especial.

Evolução

Com o tempo Megaman adquire novos poderes. Ele torna-se capaz de carregar sua buster (Tiro Carregável) e recebe o apoio de novos aliados (Beat e Tango). Com o desenvolvimento do Super Adaptor ele e Rush também tornam-se Parceiros.

PROTOMAN

Características

Força	●●○○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●●○○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	●●●○○
Pontos de Vida	10 _____
Pontos de Magia	10 _____

Vantagens

Mecha (1 ponto)

Protoshield (1 ponto)

Desvantagens

Má Fama (-1 ponto)

Protegido Indefeso (-1 ponto)

Experiência

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dinheiro e Itens

_____
_____
_____

Histórico

Protoman foi o primeiro robô criado pelo Dr. Light e o Dr. Wily. Quando Wily voltou-se para o mal e rompeu sua sociedade com Light, ele roubou a maioria dos robôs de seu ex-parceiro, incluindo Protoman.

Protoman foi criado como irmão de Rock (que mais tarde se tornaria Megaman). Por muito tempo eles lutaram em lados opostos: Megaman defendendo a humanidade e Protoman servindo ao Dr. Wily. Mesmo assim, suas atitudes nunca foram muito certas, pois ocasionalmente ele ajudava seu suposto irmão. Um dia, não se sabe exatamente o porque, Protoman cansou de servir a Wily e decidiu traí-lo: libertou Kalinka, que estava sendo mantida prisioneira por Wily para manipular o Dr. Cossack contra Megaman, e desapareceu.

Protoman é um personagem misterioso. No início não se sabia quais seriam suas atitudes após abandonar Wily. Ele esta sempre pronto para ajudar seu "irmãozinho", embora sempre desapareça logo depois de cumprir seu objetivo. Suas atitudes são sombrias e misteriosas, o que contribui para sua má reputação, mas ele parece ser uma boa pessoa.

Vantagens e Desvantagens

• **Mecha:** Como um robô, Protoman segue as regras de Mecha. Não precisa comer, dormir, é imune a venenos (mas não vírus), doenças, e apenas recupera PVs com conserto. Como ele pode comprar Forma Alternativa por 1 ponto. Protoman recomprou a desvantagem Modelo Especial.

• **Má Fama:** Protoman já trabalhou com o Dr. Wily, e por isso ainda é mal visto pela maioria das pessoas.

• **Protegido Indefeso:** Embora jamais venha a admitir, Protoman gosta muito de seu "irmãozinho", e esta sempre de olho nele, ajudando-o quando necessário.

• **Protoshield:** O protoshield funciona de modo similar a um item magico. O usuário recebe bônus de A+2. Entretanto ele tem uma desvantagem – quando esta utilizando o escudo o usuário não pode realizar nenhum movimento (apenas uma ação).

Evolução

Mais tarde Protoman também torna-se capaz de carregar sua Buster (Tiro Carregável). O protoshield torna-se mais poderoso, e pasa a oferecer os benefícios de Armadura Extra a Poder de Fogo (30 PEs). Ele também torna-se capaz de copiar o cartão de memória dos inimigos (Adaptador).

X

Características

Força	● ● ○ ○ ○
Habilidade	● ● ● ○ ○
Resistência	● ● ● ○ ○
Armadura	● ● ○ ○ ○
Poder de Fogo	● ● ● ○ ○
Pontos de Vida	15 _____
Pontos de Magia	15 _____

Vantagens

Aceleração (1 ponto)
Adaptador (1 ponto)
Mecha (1 ponto)
Patrono (1 ponto)
Tiro Carregável (2 pontos)

Desvantagens

Códigos de Honra (-4 pontos)
- 1ª Lei de Asimov
- 2ª Lei de Asimov
- Heróis
- Honestidade

Experiência

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dinheiro e Itens

_____
_____
_____

Histórico

No século 21XX o cientista e arqueólogo Dr. Cain encontrou as ruínas do laboratório do Dr. Light, e também uma cápsula contendo o corpo de X, a última criação de Light. Em uma carta Light conta que X é um Reploid construído com uma tecnologia totalmente nova, mas revela que tinha medo de ativá-lo, pois achava que o mundo não estava preparado – ainda seriam necessários 30 anos para que isso acontecesse.

Após estudar muito a situação de X, Cain abriu a cápsula e utilizou essa tecnologia para criar novos tipos de Reploids. Alguns destes novos Reploids voltaram-se contra a humanidade, tornando-se Mavericks. X uniu-se a um exército de Reploids especializados na destruição destes Reploids malignos, entitulado Maverick Hunters. Junto de Zero, ele se destacava entre os Hunters como um dos mais fortes. Tudo ia bem, até que Sigma, líder dos Maverick Hunters, traiu os Caçadores, levando consigo todo seu batalhão. Ele havia decidido que os Reploids deveriam governar o mundo, ao invés dos humanos.

Hoje X devota sua vida a destruir a ameaça de Sigma. Ele ainda espera pelo dia em que o destino que o Dr. Light tinha para ele seja revelado...

Vantagens e Desvantagens

• **Aceleração:** X é equipado com um sistema de aceleração, que lhe permite realizar um movimento extra por turno, e confere H+1 para situações de perseguição, fugas e esquivas. Usada em combate, tem custo de 1 PM.

• **Adaptador:** X pode copiar o cartão de memória de um inimigo para "copiar" o dano personalizado de sua arma.

• **Código de Honra:** Dr. Light construiu X com os códigos de Asimov e também os códigos dos Heróis e da Honestidade.

• **Mecha:** X não precisa comer, dormir, imune a venenos (mas não vírus), doenças e apenas recupera PVs com conserto. Ele recomprou a desvantagem Modelo Especial.

• **Patrono:** X resolveu unir-se aos Maverick Hunters na caçada aos Reploids malignos, e por isso recebe apoio da entidade. Quando esta em uma missão ele recebe apoio e informações dos navegadores.

• **Tiro Carregável:** X pode concentrar sua buster para causar mais dano. Ele gasta um turno de concentração e 2 PMs e na rodada seguinte sua FA com PdF será 9+1d (ao invés de 6+1d).

Evolução

Ao longo de suas aventuras X recebe do Dr. Light vários modelos de armadura (veja no apêndice). As armaduras tornam ele cada vez mais poderoso.

ZERO

Características

Força	● ● ○ ○ ○
Habilidade	● ● ● ○ ○
Resistência	● ● ● ○ ○
Armadura	● ● ● ○ ○
Poder de Fogo	● ● ○ ○ ○
Pontos de Vida	15 _____
Pontos de Magia	15 _____

Vantagens

Aceleração (1 ponto)
Mecha (1 ponto)
Patrono (1 ponto)
Z-Saber (1 ponto)

Desvantagens

Códigos de Honra (-4 pontos)
- 1ª Lei de Asimov
- 2ª Lei de Asimov
- Heróis
- Honestidade

Curto-Circuito (-2 pontos)

Experiência

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dinheiro e Itens

_____
_____
_____

Histórico

Zero é um personagem misterioso, com um passado sombrio. Ele era um poderoso Maverick, que quase derrotou Sigma, mas foi reprogramado pelo Dr. Cain para tornar-se um Maverick Hunter.

Após algum tempo de pesquisas Sigma descobriu o terrível segredo de Zero: ele é a última criação do Dr. Wily! Zero foi criado com uma tecnologia totalmente nova para destruir o Megaman original. Então o Dr. Light usou a mesma tecnologia e criou X, para destruir Zero.

Zero e X foram criados para serem inimigos, mas o destino os colocou lado a lado na luta contra os Mavericks. Sigma tem tentado, a todo custo, despertar o lado maligno de Zero, alegando que seu destino é seguí-lo. Ocasionalmente Zero tem visões de um velho cientista, mas não sabe quem ele é.

Ao ser reprogramado pelo Dr. Cain Zero perdeu todas as suas lembranças malignas, e tornou-se um forte aliado. Embora ainda seja agrecivo, ele é de bom coração. Entretanto, Sigma não vai parar de tentar corrompê-lo. Será que Zero conseguirá resistir por muito tempo?...

Vantagens e Desvantagens

• **Aceleração:** Zero tem um sistema de aceleração, que lhe permite realizar um movimento extra por turno. Confere H+1 para situações de perseguição, fugas e esquivas. Quando usada em combate tem custo de 1 PM.

• **Código de Honra:** Dr. Cain implantou no CPU de Zero os códigos de Asimov e também os códigos dos Heróis e da Honestidade.

• **Curto-Circuito:** Ocasionalmente Zero tem visões de seu passado. Em situações extremas deve-se lançar 1d e se obter 4 a 6, significa que as visões surgiram e Zero sofre -1 em TODAS suas Características.

• **Mecha:** Zero não precisa comer, dormir, imune a venenos (mas não vírus), doenças e apenas recupera PVs com conserto. Ele recomprou a desvantagem Modelo Especial.

• **Patrono:** Zero ascendeu ao posto de comandante dos Maverick Hunters, de quem pode receber informações e equipamentos. Quando esta em uma missão ele recebe apoio e informações dos navegadores.

• **Z-Saber:** O Z-Saber de Zero é um artefato que oferece bônus de F+1 e causa dano por Laser.

Evolução

Com o tempo Zero aprende a realizar uma série de manobras com o Z-Saber e com sua Z-Buster. Ele também adquire certas habilidades (como Veloz). Todas as manobras e habilidades são adquiridas com Pontos de Experiência.

Apêndice

Personagens e NPCs

AUTO

F1, H1, R2, A0, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Máquinas, Mecha, Memória Expandida, Patrono (Dr. Light).

BEAT

F2 (Corte), H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Mecha, Sentidos Especiais (Radar, Visão e Audição Aguçados), Vôo.

DR. ALBERT W. WILY

F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Aliados (vários robôs malignos), Ciência, Genialidade, Insano (Megalomaníaco), Má Fama, Máquinas, Riqueza (por meios não muito ortodoxos).

DR. COSSACK

F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Genialidade, Máquinas, Protegida Indefesa (Kalinka).

DR. THOMAR LIGHT

F0, H1, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Boa Fama, Ciência, Código de Honra (Honestidade), Genialidade, Máquinas, Riqueza.

DUO

F5 (Laser), H6, R5, A4, PdF3 (Laser), 30 PVs, 30 PMs; Aceleração, Ataque Especial (F), Código de Honra (Heróis e Honestidade), Mecha, Poder Oculto (5 pontos), Vôo.

EDDIE

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Light), Teleporte, Vôo.

KALINKA

F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Aparência Inofensiva, Patrono (Dr. Cossack).

ROLL

F1, H2, R2, A1, PdF2 (Vento), 10 PVs, 10 PMs; Aparência Inofensiva, Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Mecha (sem Modelo Especial), Memória Expandida, Patrono (Dr. Light).

RUSH

F2, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Anfíbio, Mecha, Vôo.

Evolução: Com o tempo Rush adquire Parceiro (Megaman) (Super Adaptor), Aceleração (Rush Bike) e Sentidos Especiais (todos) (Rush Search).

TANGO

F3 (Corte), H2, R2, A4, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Mecha.

TREBLE

F2, H2, R2, A2, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Mecha, Vôo.

Evolução: Com o tempo Treble adquire Parceiro (Bass) (Super Adaptor) e Sentidos Especiais (todos).

Soldados de Wily

A menos que a informação esteja escrita na ficha do personagem nenhum dos Mechas abaixo possui Modelo Especial.

DL#003 - CUTMAN

F2, H3, R4, A2, PdF2 (Corte), 24 PVs, 24 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (PdF).

DL#004 - GUTSMAN

F5 (Esmagamento), H2, R3, A4, PdF1, 18 PVs, 18 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Explosão).

DL#005 - ICEMAN

F1, H3, R3, A4, PdF4 (Frio), 18 PVs, 18 PMs; Arena (locais gelados), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Elétrico).

DL#006 - BOMBMAN

F3, H2, R4, A3, PdF3 (Explosão), 24 PVs, 24 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Fogo).

DL#007 - FIREMAN

F3, H4, R3, A2, PdF5 (Fogo), 18 PVs, 18 PMs; Arena (lugares quentes), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Frio).

DL#008 - ELECMAN

F2, H3, R2, A4, PdF4 (Elétrico), 12 PVs, 12 PMs; Arena (usinas de energia e similares), Crime, Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#009 - METALMAN

F1, H3, R2, A3, PdF4 (Corte), 10 PVs, 10 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Wily), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

DW#010 - AIRMAN

F3, H2, R2, A3, PdF5 (Vento), 10 PVs, 10 PMs; Arena (lugares altos), Ataque Especial (Área), Mecha, Patrono (Dr. Wily) , Vôo, Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#011 - BUBBLEMAN

F2, H2, R3, A2, PdF4 (Água), 10 PVs, 10 PMs; Anfíbio, Arena (debaixo d'água), Mecha, Natação (de Esportes), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#012 - QUICKMAN

F1, H5, R2, A3, PdF3 (Corte), 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Corte), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Laser).

DW#013 - CRASHMAN

F2, H4, R3, A3, PdF3 (Explosão), 15 PVs, 15 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Vento).

DW#014 - FLASHMAN

F2, H2, R2, A2, PdF4 (Luz), 10 PVs, 10 PMs; Ataque Especial (Área, Paralisante), Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#015 - HEATMAN

F2, H3, R2, A3, PdF5 (Fogo), 12 PVs, 12 PMs; Arena (lugares quentes), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Água).

DW#016 - WOODMAN

F4 (Esmagamento), H3, R2, A3, PdF3, 10 PVs, 10 PMs; Arena (florestas e selvas), Armadura Extra (Água), Barreira, Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Fogo).

DW#017 - NEEDLEMAN

F3, H3, R3, A2, PdF3 (Perfuração), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Esmagamento e Elétrico), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Laser).

DW#018 - MAGNETMAN

F2, H3, R2, A2, PdF2 (Elétrico), 12 PVs, 12 PMs; Ataque Especial (Teleguiado), Interferência, Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Elétrico e Corte).

Especial: Magnetman tem controle total sobre a desvantagem Interferência. Ele pode ligá-la ou desligá-la à vontade.

DW#019 - GEMINIMAN

F4, H4, R3, A2, PdF2 (Laser), 18 PVs, 18 PMs; Ataque Especial (Preciso), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Separação, Vulnerabilidade (Ácido).

DW#020 - HARDMAN

F5 (Esmagamento), H3, R3, A4, PdF3, 18 PVs, 18 PMs; Ataque Especial (F), Mecha, Modelo Especial, Monstruoso, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#021 - TOPMAN

F3 (Esmagamento), H2, R2, A3, PdF3, 12 PVs, 12 PMs; Aceleração, Manipulação, Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#022 - SNEAKMAN

F3, H3, R3, A3, PdF3 (Ácido), 18 PVs, 18 PMs; Arena (selvas), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Perfuração).

DW#023 - SPARKMAN

F2, H3, R3, A2, PdF3 (Elétrico), 16 PVs, 16 PMs; Armadura Extra (Ácido), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Corte).

DW#024 - SHADOWMAN

F2, H3, R3, A4, PdF2 (Corte), 17 PVs, 17 PMs; Aceleração, Mecha, Patrono

(Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#025 - BRIGHTMAN

F4, H3, R3, A3, PdF3 (Laser), 17 PVs, 17 PMs; Ataque Especial (Área, Paralisante), Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Ponto Fraco (fonte de energia na cabeça), Vulnerabilidade (Ácido).

Especial: Brightman pode controlar a luminosidade a até 1m por ponto de Resistência (3m).

DW#026 - TOADMAN

F4, H4, R3, A2, PdF3 (Ácido), 18 PVs, 18 PMs; Anfíbio, Arena (pântanos e esgotos), Ataque Especial (Área), Mecha, Natação (de Esportes), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Explosão).

DW#027 - DRILLMAN

F4, H3, R3, A4, PdF3 (Explosão), 18 PVs, 18 PMs; Arena (subterrâneo), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Água).

DW#028 - PHARAOHMAN

F2, H3, R4, A3, PdF2, 21 PVs, 21 PMs; Arena (desertos), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Laser).

DW#029 - RINGMAN

F4, H5, R4, A3, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Mecha, Crime (Perícia), Patrono (Dr. Wily).

DW#030 - DUSTMAN

F4, H2, R3, A2, PdF3 (Esmagamento), 15 PVs, 15 PMs; Arena (lugares cheio de lixo e entulho), Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#031 - DIVEMAN

F5, H2, R3, A3, PdF2 (Água), 18 PVs, 18 PMs; Anfíbio, Arena (debaixo d'água), Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, Natação (de Esportes), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#032 - SKULLMAN

F3 (Esmagamento), H2, R3, A4, PdF3, 15 PVs, 15 PMs; Barreira, Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#033 - GRAVITYMAN

F2, H3, R2, A3, PdF2 (Laser), 12 PVs, 12 PMs; Armadura Extra (Laser), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

Especial: Gravityman tem a capacidade de alterar a gravidade, o que além de causar danos serve para confundir seus inimigos. Este poder confere +2 de bônus em Esquiva para Gravityman.

DW#034 - WAVEMAN

F3 (Perfuração), H3, R4, A3, PdF2 (Água ou Perfuração), 22 PVs, 22 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Laser), Mecha, Patrono (Dr. Wily).

DW#035 - STONEMAN

F4 (Esmagamento), H2, R5, A3, PdF1 (Esmagamento), 27 PVs, 27 PMs; Arena (caverna e lugares rochosos), Ataque Especial (PdF: Preciso), Barreira, Mecha, Modelo Especial, Monstruoso, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Explosão).

DW#036 - GYROMAN

F3, H4, R2, A3, PdF3 (Corte), 12 PVs, 12 PMs; Arena (lugares altos), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

DW#037 - STARMAN

F3 (Esmagamento), H4, R4, A5, PdF2, 20 PVs, 20 PMs; Arena (lugares de baixa gravidade), Armadura Extra (Laser), Barreira, Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Água).

DW#038 - CHARGEMAN

F3, H2, R3, A3, PdF4, 18 PVs, 18 PMs; Aceleração, Arena (trilhos de trem), Armadura Extra (Laser), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#039 - NAPALMMAN

F4, H2, R4, A3, PdF4 (Explosão), 24 PVs, 24 PMs; Armadura Extra (Laser), Ataque Especial (PdF), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Frio).

DW#040 - CRYSTALMAN

F2, H3, R3, A4, PdF3 (Frio), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF, Preciso), Arena (lugares perto de cristais), Armadura Extra (Laser), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#041 - BLIZZARDMAN

F3, H3, R5, A5, PdF2 (Frio), 25 PVs, 25 PMs; Arena (locais gelados), Me-

cha, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Fogo).

DW#042 - CENTAURMAN

F4, H3, R5, A4, PdF2 (Laser), 27 PVs, 27 PMs; Aceleração, Ataque Especial (Área, Paralisante), Centauro, Mecha, Modelo Especial, Paralisia, Patrono (Mr. X), Teleporte, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#043 - FLAMEMAN

F3, H4, R4, A5, PdF4 (Fogo), 22 PVs, 22 PMs; Arena (lugares quentes), Ataque Especial (PdF, Preciso), Mecha, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Vento).

DW#044 - KNIGHTMAN

F4 (Esmagamento), H3, R4, A7, PdF3, 24 PVs, 24 PMs; Mecha, Membro Elástico, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Perfuração).

DW#045 - PLANTMAN

F3 (Esmagamento), H4, R5, A5, PdF3 (Esmagamento), 25 PVs, 25 PMs; Arena (locais com grande vegetação), Armadura Extra (PdF), Barreira, Mecha, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Frio e Fogo).

DW#046 - TOMAHAWKMAN

F3 (Corte), H6, R5, A5, PdF5 (Corte), 30 PVs, 30 PMs; Mecha, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#047 - WINDMAN

F5, H4, R5, A4, PdF3 (Vento), 25 PVs, 25 PMs; Arena (locais altos), Mecha, Patrono (Mr. X), Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

DW#048 - YAMATOMAN

F4 (Perfuração), H6, R4, A4, PdF4 (Perfuração), 21 PVs, 21 PMs; Armadura Extra (Esmagamento), Mecha, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Corte).

DW#049 - FREEZEMAN

F2 (Frio), H4, R3, A2, PdF5 (Frio), 18 PVs, 18 PMs; Arena (locais gelados), Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#050 - JUNKMAN

F4, H2, R5, A4, PdF3 (Esmagamento), 28 PVs, 28 PMs; Arena (depósito de lixo), Barreira, Mecha, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Elétrico).

DW#051 - BURSTMAN

F3, H3, R3, A3, PdF4 (Água), 18 PVs, 18 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Frio).

DW#052 - CLOUDMAN

F3, H2, R4, A3, PdF3 (Elétrico), 20 PVs, 20 PMs; Arena (lugares altos), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vôo, Vulnerabilidade (Água).

DW#053 - SPRINGMAN

F3, H3, R2, A3, PdF2 (Esmagamento), 12 PVs, 12 PMs; Mecha, Membros Elásticos, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#054 - SLASHMAN

F4 (Corte), H5, R3, A4, PdF1, 18 PVs, 18 PMs; Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Fogo e Frio).

DW#055 - SHADEMAN

F2, H4, R4, A2, PdF3 (Sônico), 20 PVs, 20 PMs; Arena (cemitérios), Ataque Especial (F), Energia Extra 1, Mecha, Monstruoso, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vôo, Vulnerabilidade (Esmagamento).

DW#056 - TURBOMAN

F4, H5, R3, A3, PdF2 (Fogo), 17 PVs, 17 PMs; Arena (pistas de corrida), Aceleração, Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Sônico).

DW#057 - TENGUMAN

F3 (Corte), H4, R4, A3, PdF4 (Vento), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

DW#058 - ASTROMAN

F4, H4, R3, A3, PdF2 (Laser), 18 PVs, 18 PMs; Ataque Especial (Amplo), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Teleporte, Vôo, Vulnerabilidade (Explosão).

DW#059 - SWORDMAN

F4 (Corte), H5, R4, A5, PdF2 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Ataque Especial (F: Fogo + Corte), Armadura Extra (Fogo), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Água).

DW#060 - CLOWMAN

F3 (Elétrico), H3, R3, A4, PdF0, 16 PVs, 16 PMs; Arena (trapézio), Ataque Especial (F), Ataque Especial (F: Preciso), Mecha, Membros Elásticos, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Vento).

DW#061 - SEARCHMAN

F3, H3, R4, A3, PdF3 (Explosão), 22 PVs, 22 PMs; Arena (selva), Armadura Extra (Elétrico), Ataque Especial (Teleguiado), Ataque Especial (PdF, Preciso), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Fogo).

DW#062 - FROSTMAN

F5 (Frio), H2, R5, A3, PdF1 (Frio), 30 PVs, 30 PMs; Arena (locais gelados), Mecha, Modelo Especial, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Explosão).

DW#063 - GRENADEMAN

F4, H3, R4, A3, PdF2 (Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Ataque Especial (PdF), Mecha, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Elétrico).

DW#064 - AQUAMAN

F3, H3, R3, A3, PdF3 (Água), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (todos os Químicos), Ataque Especial (F, Preciso), Ataque Especial (PdF, Preciso), Mecha, Munição Limitada, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Laser).

MK#001 - ENKER

F4 (Corte), H5, R3, A3, PdF2 (Perfuração), 18 PVs, 18 PMs; Aceleração, Mecha, Deflexão, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável.

MK#002 - PUNK

F5, H4, R4, A3, PdF4 (Corte), 22 PVs, 22 PMs; Aceleração, Armadura Extra (PdF), Mecha, Monstruoso, Patrono (Dr. Wily).

MK#003 - BALLADE

F3, H3, R3, A4, PdF2 (Explosão), 15 PVs, 15 PMs; Mecha, Patrono (Dr. Wily), Poder Oculto (F+2, H+1, R+1, PdF+1), Vulnerabilidade (Esmagamento).

?????? - QUINT

F3, H3, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Aliado (Sakugari: F3 Perfuração, H1, R2, A5, PdF0, confere super-salto de Hx2 metros), Mecha, Máquinas, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Esmagamento).

GÊNESIS UNIT

A Genesis Unit é uma unidade especial de robôs criados pelo Dr. Wily para proteger a Wily's Tower.

GU#001 – BUSTER ROD G.

F2 (Esmagamento), H4, R3, A3, PdF0, 25 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Laser e Elétrico), Ataque Múltiplo, Mecha, PVs Extras, Separação, Vulnerabilidade (Explosão e Esmagamento).

Especial: Buster Rod possui um bastão que oferece F+1 ou A+1, à sua escolha. A cada rodada ele deve decidir de que forma utilizará o bastão para receber o bônus. Ele não pode fazer as duas coisas ao mesmo tempo.

GU#002 – MEGA WATER S.

F3, H3, R2, A3, PdF2 (Perfuração ou Água), 10 PVs, 10 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Corte), Barreira, Mecha, Genialidade, Invulnerabilidade (Vento), Vulnerabilidade (Frio).

GU#003 – HYPER STORM H.

F6, H1, R7, A2, PdF3 (Vento), 50 PVs, 30 PMs; Armadura Extra (Água e Vento), Mecha, Monstruoso, Modelo Especial, Vulnerabilidade (Corte ou Explosão).

STAR DROIDS

Os stardroids foram criados com um material estraterrestre, portanto armas normais não podem feri-los.

SD#001 - TERRA

F5, H4, R4, A5, PdF3 (Laser), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Explosão e Laser), Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Teleporte, Vulnerabilidade (Esmagamento).

SD#002 - MERCURY

F2, H3, R4, A4, PdF2 (Laser), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Nanomorfo, Patrono (Terra).

SD#003 - VENUS

F4, H3, R4, A4, PdF3 (Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Perfuração).

SD#004 - MARS

F4, H3, R4, A4, PdF4 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Laser), Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, Modelo Especial, Monstruoso, Patrono (Terra), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Água).

SD#005 - JUPITER

F2, H4, R3, A3, PdF3 (Elétrico), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF), Mecha, Patrono (Terra), Vôo, Vulnerabilidade (Explosão).

SD#006 - SATURN

F2, H4, R3, A4, PdF3 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (Paralisante), Mecha, Paralisia, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Elétrico).

SD#007 - URANUS

F6 (Esmagamento), H3, R5, A3, PdF2 (Esmagamento), 25 PVs, 25 PMs; Mecha, Modelo Especial, Monstruoso, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Corte).

SD#008 - PLUTO

F3 (Corte), H5, R3, A4, PdF3 (Fogo), 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Mecha, Escalar (de Esportes), Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Laser).

SD#009 - NEPTUNE

F3, H3, R3, A3, PdF2 (Água), 15 PVs, 15 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mecha, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Laser).

SUNSTAR

F3, H5, R4, A5, PdF3, 30 PVs, 30 PMs; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Amplo), Mecha, Insano (Megalomaníaco), PV Extra, PM Extra.

SOLDADOS DE KING

KG#001 - DYNAMOMAN

F3, H4, R3, A5, PdF2 (Elétrico), 18 PVs, 18 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Elétrico e Corte), Ataque Especial (PdF), Ataque Especial (Amplo), Energia Extra 2, Mecha, Patrono (King), Vulnerabilidade (Laser).

KG#002 - COLDMAN

F4 (Frio), H2, R3, A3, PdF2 (Frio), 17 PVs, 17 PMs; Arena (locais gelados), Mecha, Paralisia, Patrono (King), Vulnerabilidade (Elétrico).

KG#003 - GROUNDMAN

F5 (Perfuração), H2, R4, A3, PdF5 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Arena (subterrâneos), Armadura Extra (Laser e Perfuração), Mecha, Patrono (King), Vulnerabilidade (Explosão).

KG#004 - PIRATEMAN

F4, H3, R4, A4, PdF3 (Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Arena (navios e barcos), Armadura Extra (Laser), Ataque Especial (F), Mecha, Patrono (King), Vulnerabilidade (Fogo).

KG#005 - BURNERMAN

F4 (Fogo), H4, R5, A5, PdF2 (Explosão), 30 PVs, 30 PMs; Aceleração, Arena (florestas e selvas), Mecha, Paralisia, Patrono (King), Vulnerabilidade (Frio).

KG#006 - MAGICMAN

F3 (Esmagamento), H5, R5, A2, PdF2 (Esmagamento), 28 PVs, 28 PMs; Energia Extra 1, Mecha, Patrono (King), Vulnerabilidade (Corte).

KING

F4 (Corte), H4, R5, A4, PdF2 (Laser), 42 PVs, 42 PMs; Aceleração, Arma Especial (Escudo), Mecha, Aliado (tanque de combate: F3, H2, R4, A3, PdF1, Parceiro, Aceleração), Aliado (aeronave: F1, H2, R4, A4, PdF3, Parceiro, Vôo), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Elétrico).

Especial: King possui um escudo que oferece A+1, Armadura Extra (PdF) e Reflexão. Qualquer dano que ultrapasse a Reflexão é descontado do escudo (que tem R2, A3).

Especial: Os dois Aliados de King podem se unir (Parceria, mas sem Vôo).

Apêndice

Maverick Hunters

ALIA

F2, H2, R2, A1, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Aparência Inofensiva, Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Investigação, Máquinas, Mecha, Patrono (Maverick Hunter).

AXL

F2, H3, R3, A2, PdF2, 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Adaptador, Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Honestidade), Mecha, Doppleganger, Vôo (na verdade ele pode apenas levitar durante um número de turnos igual à sua Resistência), Mestre (Red), Patrono (Maverick Hunter).

DOUBLE

F2, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Aparência Inofensiva, Mecha, Crime, Forma Alternativa + Poder Oculto (Double 2), Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Vento).

Double foi enviado por Sigma para vigiar X. Sua Forma Alternativa recebe os benefícios da Vantagem Poder Oculto (14 pontos), o que o torna muito mais forte.

DOUGLAS

F2, H3, R2, A1, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Mecha, Máquinas, Patrono (Maverick Hunter).

DR. CAIN

F0, H1, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Ciências, Código de Honra (Honestidade), Boa Fama, Genialidade, Patrono (Maverick Hunter), Riqueza.

LIFESAVER

F1, H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Máquinas, Mecha, Medicina, Patrono (Maverick Hunter).

MAC

F1, H2, R2, A1, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Mecha, Paralisia, Teleporte, Tiro Multiplo, Patrono (Maverick Hunter/Dr. Doppler).

MAGMA DRAGOON

F3 (Fogo), H4, R4, A3, PdF3 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (Amplo), Insano (Obsessivo), Invulnerabilidade (Fogo), Mecha, Vulnerabilidade (Vento).

MIDDY

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Honestidade), Genialidade, Investigação, Máquinas, Mecha, Patrono (Maverick Hunter).

Especial: Middy esta intimamente ligado a seu irmão Techno; caso um deles venha a morrer, o outro também morrerá (entretanto eles não compartilham emoções, e por isso não tem Ligação Natural).

SIGNAS

F3, H3, R4, A3, PdF2, 20 PVs, 20 PMs; Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Investigação, Liderança (de Manipulação), Mecha, Patrono (Maverick Hunter).

Repliforce

COLONEL

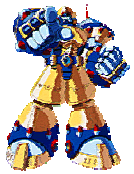
F3, H4, R3, A4, PdF3, 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Arma Especial (F, Ataque Especial, Veloz), Ataque Especial (Area: Eletricidade), Código de Honra (Combate), Mecha, Patrono (Repliforce), Teleporte.

Especial: Colonel possui uma espada laser que confere F+1 e causa dano de Laser + Corte.

FROST WALRUS

F6 (Frio), H2, R4, A3, PdF3 (Frio), 30 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (Area), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Repliforce), PVs Extras, Teleporte, Vulnerabilidade (Fogo).

GENERAL



F7, H3, R5, A6, PdF4, 35 PVs, 35 PMs; Armadura Extra (Força e PdF), Liderança (de Manipulação), Mecha, Modelo Especial, PMs Extras, PVs Extras, Vôo, Vulnerabilidade (Corte).

IRIS

F1, H3, R4, A2, PdF1, 20 PVs, 20 PMs; Aliado (Colonel), Aparência Inofensiva, Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Mecha, Patrono (Repliforce).

JET STINGRAY

F3, H3, R4, A3, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Fogo, Elétrico e Laser), Ataque Especial (F), Invisibilidade (apenas fora de combate), Mecha, Patrono (Repliforce), Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

THE SKIVER

F3, H5, R4, A3, PdF2 (Vento), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Vento), Ataque Especial (F), Códigos de Honra (Combate, Honestidade), Mecha, Patrono (Repliforce), Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

SLASH BEAST

F4 (Corte), H5, R4, A4, PdF4 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Laser), Ataque Especial (F: Perfuração), Fúria, Mecha, Patrono (Repliforce), Vulnerabilidade (Corte).

STORM OWL

F3, H4, R3, A4, PdF3 (Vento), 15 PVs, 15 PMs; Arena (base aérea), Ataque Especial (Amplo), Mecha, Patrono (Repliforce), Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

WEB SPIDER

F3 (Elétrico), H3, R3, A4, PdF1 (Elétrico), 15 PVs, 15 PMs; Arena (teias), Mecha, Paralisia, Patrono (Repliforce), Vulnerabilidade (Corte).

MAVERICKS

ARMORED ARMADILLO

F3 (Esmagamento), H2, R2, A5, PdF1, 12 PVs, 10 PMs; Arena (túneis e subterrâneos), Armadura Extra (PdF), Barreira, Interferência, Mecha, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Elétrico).

BOOMER KUWANGER

F2, H4, R3, A3, PdF2 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Mecha, Patrono (Sigma), Teleporte, Vulnerabilidade (Explosão).

CHILL PENGUIM

F2, H2, R2, A3, PdF3 (Frio), 12 PVs, 12 PMs; Arena (lugares frios), Ataque Especial (Paralisante), Mecha, Paralisia, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Fogo).

FLAME MAMMOTH

F5, H2, R4, A2, PdF2 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Mecha, Memória Expandida, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Vento).

LAUNCH OCTOPUS

F2, H3, R3, A2, PdF5 (Explosão), 18 PVs, 18 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (Teleguiado), Má Fama, Mecha, Membros Extras x2, Patrono (Sigma), Ponto Fraco (confiança excessiva), Vulnerabilidade (Esmagamento).

Especial: Caso acerte seu ataque Launch pode optar por não causar dano, mas prender o alvo; ambos devem fazer uma disputa de Força por turno, e cada vez que o Maverick vencer o alvo perde 1 PV e ele recupera 1 PV (até o limite de seus PVs – ou até que o alvo tenha seus PVs reduzidos a 0).

SPARK MANDRILL

F4 (Elétrico), H2, R3, A4, PdF1 (Elétrico), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF), Bateria, Escalar (de Esportes), Mecha, Monstruoso, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Frio).

STING CHAMELEON

F3, H3, R4, A2, PdF2 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Arena (florestas), Invisibilidade, Mecha, Patrono (Sigma), Sobrevivência, Vulnerabilidade (Corte).

STORM EAGLE

F2, H4, R3, A3, PdF3 (Vento), 15 PVs, 15 PMs; Código de Honra (Combate), Mecha, Patrono (Sigma), Vôo, Vulnerabilidade (Perfuração).

VELGUARDER

F2, H3, R4, A2, PdF3 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Aliado (Sigma), Mecha, Vulnerabilidade (Frio).

VILE

F2, H3, R3, A2, PdF3, 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Aliado (Armor: F5, H0, R5, A4, PdF3, 25 PVs, 25 PMs, Aceleração, Ligação Natural), Ligação Natural (armor), Máquinas, Mecha, Paralisia, Patrono (Sigma), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada).

AGILE

F3 (Corte), H6, R4, A3, PdF2, 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Ataque Especial (F), Devoção (destruir X), Mecha, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Elétrico).

BUBBLE CRAB

F4, H3, R3, A4, PdF2 (Água), 15 PVs, 15 PMs; Anfíbio, Barreira, Mecha, Monstruoso, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Corte).

CRYSTAL SNAIL

F3, H3, R3, A5, PdF2 (Gelo), 15 PVs, 15 PMs; Arena (subterrâneo), Ataque Especial (F), Mecha, Paralisia, Patrono (X-Hunters), Vôo, Vulnerabilidade (Elétrico).

FLAME STAG

F3 (Fogo), H5, R4, A3, PdF2 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Arena (áreas vulcânicas), Armadura Extra (Fogo), Mecha, Patrono (X-Hunters), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Água).

MAGNA CENTIPEDE

F2, H3, R4, A2, PdF3 (Elétrico), 20 PVs, 20 PMs; Mecha, Membros Extras x2, Patrono (X-Hunters), Teleporte, Vulnerabilidade (Esmagamento).

Especial: Caso acerte o alvo com sua cauda (F+1d – não pode usar os Membros Extras neste ataque) a vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência ou receberá -1 em TODAS as suas Características (até um mínimo de 0). Cada -1 desaparece dentro de 1 hora.

MORPH MOTH

F3 (Esmagamento), H4, R3, A3, PdF5 (Laser), 18 PVs, 15 PMs; Mecha, Patrono (X-Hunters), Vôo, Vulnerabilidade (Fogo).

OVERDRIVE OSTRICH

F3, H4, R4, A3, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Arena (desertos), Ataque Especial (F), Ataque Especial (Amplo), Mecha, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Frio).

SERGES

F3, H4, R4, A4, PdF2, 21 PVs, 20 PMs; Aliado (F5, H0, R5, A3, PdF1, Ataque Especial Teleguiado), Devoção (destruir X), Máquinas, Mecha, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Fogo).

VIOLEN

F5, H2, R6, A4, PdF2, 30 PVs, 30 PMs; Armadura Extra (Frio), Devoção (destruir X), Mecha, Membros Elásticos, Patrono (Sigma), Vôo, Vulnerabilidade (Água).

WHEEL GATOR

F3 (Corte), H3, R3, A2, PdF4 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (Preciso), Mecha, Monstruoso, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Esmagamento).

WIRE SPONGE

F3 (Esmagamento), H2, R3, A5, PdF4 (Eletricidade), 18 PVs, 18 PMs; Escalar (de Esportes), Fúria, Mecha, Membro Elástico, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Corte).

GEEMEL

F4, H5, R4, A4, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Mecha, Patrono (Sigma), Teleporte, Vulnerabilidade (Fogo).

TECHNO

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Mecha, Genialidade, Máquinas, Patrono (Sigma).

Techno esta intimamente ligado a seu irmão Middy; caso um deles venha a morrer, o outro também morrerá (entretanto eles não compartilham emoções, e por isso não tem Ligação Natural).

ZAIN

F5, H3, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Mecha, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Frio).

BIT

F4, H6, R5, A4, PdF4, 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Mecha, Paralisia, Parceiro (Byte), Patrono (Dr. Doppler), Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

Especial: Bit possui uma espada que oferece F+1, causa dano de Laser e tem a habilidade Veloz (H+2 para Iniciativa).

BLAST HORNET

F4 (Perfuração), H5, R4, A5, PdF2 (Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Perfuração), Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, Patrono (Dr. Doppler), Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

BLIZZARD BUFFALO

F5, H3, R5, A5, PdF4 (Frio), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Perfuração), Ataque Especial (F), Mecha, Modelo Especial, Paralisia, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Explosão).

BYTE

F6, H3, R6, A4, PdF3, 31 PVs, 30 PMs; Mecha, Modelo Especial, Parceiro (Bit), Patrono (Dr. Doppler).

CRUSH CRAWFISH

F4 (Corte), H4, R4, A5, PdF4 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Explosão, Perfuração e Corte), Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Elétrico).

Especial: Pode agarrar a vítima com as pinças; a vítima aprisionada não pode somar sua Habilidade para determinar a FD e FA enquanto estiver imobilizada (o que exige sucesso em uma disputa de Força entre a vítima e o Maverick).

DR. DOPPLER

F5, H7, R6, A5, PdF5 (Fogo), 36 PVs, 30 PMs; Aceleração, Mecha, Energia Extra 2, Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Ácido).

GODKARMACHINE

F6, H6, R6, A4, PdF4, 31 PVs, 30 PMs; Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Doppler), Vôo.

Especial: Godkarmachine possui uma espada que oferece F+1, causa dano de Laser e tem a habilidade Veloz (H+2 para Iniciativa).

GRAVITY BEETLE

F3, H4, R4, A4, PdF4 (Laser), 24 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Perfuração e Laser), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Mecha, Patrono (Dr. Doppler), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Explosão).

NEON TIGER

F3 (Corte), H6, R4, A4, PdF4, 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Perfuração), Mecha, Patrono (Dr. Doppler), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

TOXIC SEAHORSE

F4, H5, R5, A4, PdF3 (Ácido), 25 PVs, 25 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Perfuração), Nanomorfo, Patrono (Dr. Doppler), Teleporte, Vulnerabilidade (Frio).

TUNNEL RHINO

F4 (Perfuração), H3, R6, A5, PdF3 (Perfuração), 30 PVs, 30 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Elétrico, Explosão e Perfuração), Ataque Especial (F), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Ácido).

VILE mk2

F4, H5, R5, A4, PdF5 (Fogo), 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Aliado (armor Goliath), Devoção (destruir X), Máquinas, Mecha, Patrono (Dr. Doppler), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Vulnerabilidade (Corte).

BERKANA

F2, H3, R4, A2, PdF3, 20 PVs, 50 PMs; Ataque Especial (PdF), Mecha, Vôo, Patrono (Sigma), PMs Extras x3, Teleporte, Vulnerabilidade (Corte).

Especial: Berkana pode inibir uma Vantagem, Manobra ou poder de um adversário; para isso ela consome 1 PM por rodada para cada 1 ponto desta Vantagem (por exemplo, inibir um Ataque Especial por 3 rodadas são necessários 3 PMs). Ela também pode reduzir qualquer uma das Características do alvo da mesma forma. Para que a habilidade funcione ela deve realizar um ataque com PdF e causar pelo menos 1 ponto de dano (mas ela não causa dano realmente).

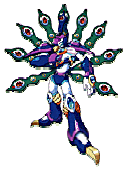
GARETH

F3, H3, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Arma Especial (F: Perfuração), Mecha, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Perfuração).

Especial: Gareth possui um escudo

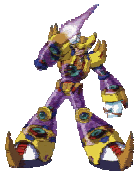
que oferece A+1 e Armadura Extra a Força e Poder de Fogo.

CYBER PEACOCK



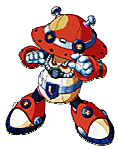
F3, H4, R3, A3, PdF3 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Corte e Elétrico), Ataque Especial (F: Laser), Ataque Especial (Teleguiado: Explosão), Mecha, Patrono (Sigma), Teleporte, Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

DOUBLE 2



F4 (Laser), H5, R4, A4, PdF4 (Laser), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Ataque Especial (PdF), Crime, Forma Alternativa (Double), Má Fama, Mecha, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Vento).

SPLIT MUSHROOM



F2, H4, R3, A3, PdF3 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Laser), Mecha, Patrono (Sigma), Separação, Vulnerabilidade (Elétrico).

AXLE THE RED

F3, H3, R4, A3, PdF3 (Esmagamento), 20 PVs, 20 PMs; Arena (selvas e florestas), Armadura Extra (Esmagamento), Artes, Mecha, Membro Elástico, Separação, Vulnerabilidade (Fogo).

DARK DIZZY

F3, H4, R4, A4, PdF3 (Som ou Luz), 20 PVs, 20 PMs; Mecha, Paralisia, Teleporte, Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

Especial: Pode prender seu oponente e sugar sua energia; para isso ele deve obter sucesso em um teste de ataque, mas sem causar dano, e a partir da rodada seguinte a vítima é considerada Indefesa; para cada 1 PV que a vítima perde ele recebe também 1 PV; para livrar-se a vítima deve obter sucesso em um teste resistido de Força.

DUFF MCWHALLEN

F2, H2, R4, A5, PdF3 (Frio ou Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Anfíbio, Arena (oceano), Mecha, Sobrevivência no Mar, Vulnerabilidade (Corte).

Nota: Duff era um Reploid que defendia os mares e oceanos, até ser infectado pelo vírus Sigma.

DYNAMO

F3, H4, R4, A4, PdF3, 30 PVs, 30 PMs; Aliado (Sigma), Armadura Extra (Frio e Elétrico), Ataque Especial (Amplo: Elétrico), Mecha, PMs Extras, PVs Extras, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Vento).

Especial: Dynamo tem uma espada que causa dano por Laser e lhe confere a habilidade de Deflexão.

GRIZZLY SLASH

F4 (Corte), H2, R5, A5, PdF2 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Armeiro (de Máquinas), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Mecha, Vulnerabilidade (Esmagamento).

Nota: Grizzly era um Reploid armeiro, mas foi infectado pelo vírus Sigma.

IZZY GLOW

F2, H3, R3, A4, PdF2 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, Genialidade, Máquinas, Teleporte, Tiro Carregável, Vôo, Vulnerabilidade (Elétrico).

Nota: Izzy era um cientista, o líder mundial em tecnologia laser, que não gostava muito dos Maverick Hunters. Também foi infectado pelo vírus Sigma.

MATTREX

F3, H3, R4, A3, PdF4 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Fogo), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Mecha, Vulnerabilidade (Vento).

Nota: Mattrex foi infectado pelo vírus Sigma; antes disso ele era guardião de um depósito de armas.

SQUID ADLER

F3, H3, R4, A4, PdF3 (Elétrico), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Elétrico), Ataque Especial (Amplo), Mecha, Tiro Múltiplo, Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

Especial: Squid era um Maverick Hunter, mas abandonou o grupo. Mais tarde ele foi infectado pelo vírus Sigma.

BLAZE HEATNIX

F4 (Fogo), H5, R5, A4, PdF4 (Fogo), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Fogo), Ataque Especial (PdF), Ataque Especial (PdF, Amplo), Mecha, Patrono (Gate), Vôo, Vulnerabilidade (Esmagamento).

BLIZZARD WOLFANG

F4 (Corte), H5, R5, A4, PdF4 (Frio), 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Frio), Ataque Múltiplo, Mecha, Patrono (Gate), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Fogo).

COMMANDER YAMMARK

F3, H4, R4, A3, PdF3 (Laser), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Laser), Ataque Especial (Área), Mecha, Patrono (Gate), Tiro Múltiplo, Vôo, Vulnerabilidade (Laser).

GROUND SCARAVICH

F3 (Esmagamento), H3, R4, A4, PdF5 (Esmagamento), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Esmagamento), Mecha, Patrono (Gate), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Laser).

INFINITY MIJINION

F3, H4, R6, A5, PdF4 (Laser), 40 PVs, 40 PMs; Armadura Extra (Água), Ataque Especial (Área), Ataque Especial (PdF: Ácido), Mecha, PMs Extras, PVs Extras, Separação, Teleporte, Vulnerabilidade (Laser).

METAL SHARK PLAYER

F4, H4, R5, A5, PdF4 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Adaptador, Armadura Extra (Corte), Ataque Especial (F: Perfuração), Ataque Especial (Teleguiado), Ataque Especial (PdF), Mecha, Vulnerabilidade (Químico).

Especial: Ele consegue usar habilidades de antigos adversários de X e Zero, pois pode copiar o DNA de qualquer Reploid.

RAINY TURTLOID

F5 (Corte), H3, R6, A7, PdF4 (Explosão), 30 PVs, 30 PMs; Armadura Extra (Água), Ataque Especial (F: Corte, Preciso), Ataque Especial (PdF: Água, Amplo), Mecha, Patrono (Gate), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Frio).

SHIELD SHELDON

F3, H4, R4, A6, PdF4 (Luz), 20 PVs, 30 PMs; Arma Especial (Retornável, Veloz), Armadura Extra (Laser), Ataque Especial (Amplo), Ataque Múltiplo, Mecha, PMs Extras, Teleporte, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

Especial: Shield Sheldon pode arremessar sua armadura de conchas para receber PdF+3, mas durante esse sua Armadura é reduzida para A3 e ele não recebe os benefícios de Armadura Extra. As conchas retornam ara seu corpo no final do turno.

HIGH MAX

F6 (Elétrico), H5, R7, A7, PdF6 (Elétrico), 35 PVs, 65 PMs; Ataque Especial (Amplo), Mecha, PMs Extras x3, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Vôo.

GATE

F5, H4, R6, A6, PdF6, 40 PVs, 40 PMs; Ataque Especial (F), Ciência, Genialidade, Invulnerabilidade (F e PdF), Máquinas, Mecha, PMs Extras, PVs Extras, Tiro Múltiplo, Vôo.

Especial: Estas são as estatísticas de Gate depois que ele utiliza o DNA de Zero. Gate é invulnerável a todos os ataques, exceto os seus próprios ataques. Portanto a única forma de vencê-lo é fazer com que seus ataques se voltem contra ele (com Reflexão ou alguma estratégia ou habilidade similar).

RED ALERT

FLAME HYENARD

F4 (Esmagamento), H4, R5, A4, PdF4 (Fogo), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Fogo), Mecha, Separação, Vulnerabilidade (Água).

RIDE BOARSKI

F3 (Perfuração), H5, R4, A3, PdF3 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Perfuração), Ataque Especial (F, Preciso), Mecha, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Fogo).

SNIPE ANTEATOR

F2, H3, R5, A5, PdF5 (Explosão), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Explosão), Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, Vulnerabilidade (Perfuração).

SOLDIER STONEKONG

F4 (Esmagamento), H3, R5, A6, PdF4 (Esmagamento), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Esmagamento), Ataque Especial (F), Mecha, Vulnerabilidade (Luz).

Especial: Possui uma espada que confere F+1 e tem a habilidade Veloz (H+2 para Iniciativa). Caso seja derrubada ou perdida a espada retorna para suas mãos no final do turno.

SPASH WRAFLY

F3 (Corte), H3, R4, A3, PdF2 (Água), 20 PVs, 20 PMs; Anfíbio, Arena (debaixo d'água), Armadura Extra (Água), Ataque Especial (Amplo), Mecha, Vulnerabilidade (Elétrico).

TORNADO TONION

F4 (Elétrico), H4, R5, A5, PdF4 (Esmagamento), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Elétrico), Mecha, Membros Elásticos, PM Extra, Toque de Energia (Elétrico), Vulnerabilidade (Esmagamento).

VANISHING GUNGAROO

F3 (Luz), H6, R4, A2, PdF2 (Luz), 20 PVs, 30 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Luz), Ataque Especial (F), Deflexão, Mecha, PM Extra, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

WING CROWANG

F3 (Corte), H5, R5, A3, PdF2 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Corte), Ataque Especial (Teleguiado: Explosão), Ataque Múltiplo, Mecha, Vôo, Vulnerabilidade (Explosão).

RED

F4 (Corte), H5, R7, A5, PdF5 (Corte), 35 PVs, 35 PMs; Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF; Elétrico), Mecha, Separação, Teleporte.

Especial: Red possui uma foice dupla que confere F+1 e tem a habilidade Veloz (H+2 em Iniciativa). Ela também pode ser arremessada para oferecer PdF+1. Caso seja arremessada, derrubada ou perdida de alguma forma, ela retorna para as suas mãos no final do turno.

SIGMA

SIGMA

F4, H5, R4, A4, PdF5, 24 PVs, 24 PMs; Devoção (destruir a raça humana), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Mecha, Vulnerabilidade (Elétrico).

Especial: Ataca com um sabre que confere F+1 (Laser) e pode ser usado para defender, conferindo A+1 e Armadura Extra (PdF). Quando é usado para defender, ele não pode ser usado para atacar no mesmo turno.

SIGMA

F4 (Corte), H5, R5, A4, PdF3 (Elétrico), 30 PVs, 25 PMs; Aceleração, Devoção (destruir a raça humana), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Mecha, Vulnerabilidade (Corte).

SIGMA

F5, H7, R6, A5, PdF5 (Fogo), 36 PVs, 36 PMs; Aceleração, Devoção (destruir a raça humana), Inimigo (Maverick Hunters), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Mecha, Vulnerabilidade (Laser).

Especial: Possui um escudo que oferece A+1 e Armadura Extra (PdF), mas quando é usado ele não pode atacar no mesmo turno.

SIGMA VIRUS

F??, H??, R??, A??, PdF??, ?? PVs, ?? PMs; Aceleração, Devoção (destruir a raça humana), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Mecha (ou algo parecido...), Possessão (apenas Reploids), Vôo.

SIGMA

F5, H6, R5, A4, PdF6, 42 PVs, 42 PMs; Armadura Extra (Laser, Vento, Corte e Frio), Ataque Especial (Amplo), Devoção (destruir a raça humana), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Mecha, PMs Extras, PVs Extras, Vulnerabilidade (Elétrico).

Especial: Possui uma foice que confere F+1 (Laser) e tem a habilidade Ataque Especial (uma vez por combate pode realizar um ataque com F+2 sem custo em PMs).

SIGMA

F5, H6, R6, A6, PdF6 (Elétrico), 48 PVs, 48 PMs; Aceleração, Devoção (destruir X e Zero), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Mecha, PMs Extras, PVs Extras, Vulnerabilidade (Elétrico).

SIGMA

F4, H3, R6, A7, PdF6, 40 PVs, 40 PMs; Ataque Especial (Amplo), Ataque Especial (Teleguiado), Devoção (destruir X e Zero), Manipulação, Máquinas, Mecha, PMs Extras, PVs Extras, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

ARMADURAS DE X

LIGHT ARMOR

- **Botas:** Aceleração.
- **Peitoral:** A+2.
- **Punhos:** PdF+2.
- **Capacete:** F+3 quando ataca com a cabeça (Esmagamento).

GIGA ARMOR

- **Botas:** Vôo (com H1).
- **Peitoral:** Recebe o Giga Crush: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Crush; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial

(Amplo), consumindo todos os 10 PMs no ataque.

• **Punhos:** Tiro Múltiplo.

• **Capacete:** Sentidos Especiais (Radar).

HYPER ARMOR

• **Botas:** Vôo (com H1).

• **Peitoral:** A+3.

• **Punhos:** Tiro Múltiplo.

• **Capacete:** Sentidos Especiais (Radar).

HYPER ARMOR, MICROSHIPS

• **Botas:** Pode realizar um movimento extra quando está em vôo.

• **Peitoral:** A+1.

• **Punhos:** Quando utiliza um Tiro Carregável pode gastar 2 PMs para receber os benefícios da habilidade Amplo (**Manual 3D&T Alpha** pg. 31).

• **Capacete:** Regeneração.

• **Nota:** Podem ser encontrados em cápsulas especiais; são instalados um em cada peça da armadura, podendo ser instalado apenas um deles. Suas características são cumulativas com as habilidades normais da armadura.

FOURTH ARMOR

• **Botas:** Pode se manter parado no ar por 1d+1 turnos. Pode se movimentar, com velocidade igual à metade da Habilidade.

• **Peitoral:** Recebe o ataque Nova Striker: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para usar o Nova Striker; quando tiver 10 PM pode realizar um Ataque Especial (Amplo), consumindo todos os 10 PM no ataque.

• **Punhos (versão 1):** Permite se concentrar por até quatro rodadas para disparar quatro vezes um Tiro Carregável por rodada.

• **Punhos (versão 2):** Pode se concentrar por dois turnos para triplicar o PdF no próximo ataque. Consome 4 PMs.

• **Capacete:** Apenas metade dos PMs com Vantagens e ataques.

ULTIMATE ARMOR

Esta armadura é quase igual à Fourth Armor, mas oferece apenas a versão 2 dos punhos e permite usar o Nova Strike do peitoral consumindo apenas 6 PMs, ao invés de 10.

FALCON ARMOR

• **Botas:** Vôo.

• **Peitoral:** A+2. Também oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial (Amplo), consumindo todos os 10 PMs no ataque.

• **Punhos:** Tiro Carregável.

• **Capacete:** Apenas metade dos PMs com Vantagens e ataques.

GAEA ARMOR

• **Botas:** Permite andar em superfícies danificadas, como espinhos, sem penalidade ou dano.

• **Peitoral:** A+2. Oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial (Amplo), consumindo todos os 10 PMs no ataque.

• **Punhos:** PdF+4.

• **Capacete:** Recebe F10 para mover objetos.

• **Especial:** Esta armadura não permite usar diferentes tipos de dano; o usuário nunca terá Dano Personalizado.

BLADE ARMOR

• **Botas:** Aceleração e H+3 (apenas movimento).

• **Peitoral:** A+3. Oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial (Amplo), consumindo todos os 10 PMs no ataque.

• **Punhos:** Em um Tiro Carregável a distância corpo-a-corpo, o ataque ignora a H do alvo para determinar FD.

• **Capacete:** Apenas metade dos PMs com Vantagens e ataques.

• **Especial:** Quando tiver o capacete e as botas, o usuário pode realizar um ataque com FA=F+1d (Laser + Corte) com a espada.

SHADOW ARMOR

• **Botas:** Aceleração, H+2 (apenas movimento) e consegue se prender em paredes e tetos.

• **Peitoral:** Ataque Especial (Amplo).

• **Punhos:** Tiro Carregável com Força.

• **Capacete:** Ataque Múltiplo.

• **Especial:** Esta armadura não permite usar diferentes tipos de dano.

GLIDE ARMOR

• **Botas:** Aceleração (se já tiver, recebe Vôo, mas apenas por um número de turnos igual à Habilidade).

• **Peitoral:** A+3; também oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs

pode realizar um Ataque Especial (Amplo), consumindo todos os 10 PMs no ataque.

• **Punhos:** Tiro Carregável (se já tiver, pode ficar até dois turnos carregando para usar PdFx3 e custa 4 PM).

• **Capacete:** Os itens de recuperação restauram 4 PVs a mais.

POWER-UPS

Power-ups são chips especiais que podem ser utilizados por qualquer Reploid. Em geral cada Reploid pode usar até três chips diferentes (mas eles não são cumulativos); cada novo "espaço" custa 10 PEs. A seguir estão alguns exemplos de chips power-up.

• **Buster Plus (30 PE):** Oferece PdF+2.

• **Damage Barrier (10 PE):** Sempre que sofrer dano, o usuário fica Invulnerável a F e PdF pelas próximas duas rodadas.

• **Energy Saver (20PE):** Reduz pela metade os custos de PMs para ataques e manobras.

• **Hyper Dash (5 PE):** Apenas reploids com Aceleração; oferece H+1 para movimento.

• **Speed Shot (10 PE):** Seus ataques com PdF oferecem H-1 para Esquivas.

• **Saber Extender (15 PE):** Seus ataques com F se prolongam a até 1m (como se tivesse Membros Elásticos).

• **Saber Plus (25 PE):** Oferece +2 à FA com Força.

• **Ultimate Buster (40 PE):** Apenas reploids com Tiro Carregável; seu PdF sempre será dobrado, como se tivesse Tiro Carregável (gasta sempre 2 PM), mas nunca poderá realizar manobras e Ataques especiais.

Apêndice

Membros da Resistência

Cerveau

F1, H3, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Ciências, Códigos de Honra (Honestidade), Máquinas.

Ciel

F0, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Ciências, Computação, Eletrônica, Engenharia, Genialidade, Códigos de Honra (Honestidade).

Elpizo

F2, H3, R2, A2, PdF2, 10 PVs, 10 PMs; Mecha.

Neige

F1, H2, R1, A1, PdF1, 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Aliados (membros da caravana), Códigos de Honra (Honestidade), Redação, Fotografia e Jornalismo (todas de Artes).

X Cyber-Elf

F0, H3, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Mecha, Modelo Especial.

Especial: X tem várias habilidades especiais que não podem ser facilmente reproduzidas em regras.

Zero

F2, H3, R2, A2, PdF2, 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Mecha.

Evolução: Essas são estatísticas de Zero logo que ele desperta. Com o tempo ele adquire uma série de novas habilidades (veja mais adiante).

Neo Arcadia

Anubis Necromancess

F3, H3, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Elétrico), Deflexão, Mecha, Patrono (Fefnir), Vôo, Vulnrabilidade (Fogo).

Asurabasura

F3 (Corte), H2, R3, A2, PdF2 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Mecha, Membros Extras x2, Patrono (Neo Arcadia), Vulnerabilidade (Elétrico).

Aztec Falcon

F2, H2, R2, A2, PdF3 (Elétrico), 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Crime, Mecha, Patrono (Harpuia), Sentidos Especiais (Visão Aguçada), Vôo.

Blizzack Staggroff

F4 (Frio), H3, R4, A3, PdF2 (Frio), 20 PVs, 20 PMs; Mecha, Paralisia, Patrono (Leviathan), Vulnerabilidade (Fogo).

Burble Hekelot

F2, H4, R3, A2, PdF2, 15 PVs, 15 PMs; Mecha, Membros Elásticos, Paralisia, Patrono (Neo Arcadia)Poder Oculto 3.

Chase Harpuia

F3 (Laser), H4, R5, A3, PdF3, 35 PVs, 35 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Ataque Especial (Teleguiado), Ataque Especial (Amplo: Eletricidade), Ataque Especial (Amplo: Corte), Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Mecha, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

Copy-X

F3, H5, R6, A5, PdF3, 40 PVs, 40 PMs; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Área), Insano (Megalomaníaco), Mecha, Energia Extra 2, Patrono (Neo Arcadia), PMs Extras, PVs Extras, Tiro Carregável, Vôo.

Dark Elf

F2, H8, R4, A0, PdF0, 30 PVs, 20 PMs; Mecha, Modelo Especial, PVs Extras x2, Vôo.

Especial: Pode infectar o alvo com parte de sua energia. O alvo infectado recebe F+2, H+3, R+2, A+1, PdF+2 e Insano (Fúria), atacando tudo ao seu redor.

DARK ELPIZO

F5 (Laser), H7, R5, A3, PdF4 (Elétrico), 35 PVs, 35 PMs; Ataque Especial (F), Mecha, Paralisia, PMs Extras, PVs Extras.

FAIRY LEVIATHAN

F3 (Perfuração), H5, R4, A3, PdF3, 30 PVs, 30 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Elétrico), Ataque Especial (Amplo: Frio), Ataque Especial (Amplo: Água), Mecha, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Fogo).

FIGHTING FEFNIR

F3, H4, R5, A3, PdF3 (Fogo), 35 PVs, 35 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Frio), Ataque Especial (F), Ataque Especial (F, Preciso), Ataque Especial (Amplo), Mecha, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Elétrico).

HANUMACHINE

F3 (Fogo), H4, R3, A3, PdF2, 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Frio), Ataque Especial (F), Crime, Mecha, Patrono (Phantom), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Elétrico).

HERCULIOU ANCHORTUS

F3 (Elétrico), H3, R3, A3, PdF3 (Elétrico), 15 PVs, 15 PMs; Aliado (Kuwangust Anchus), Armadura Extra (Fogo), Mecha, Membros Extras x2, Parceiro (Kuwangust Anchus), Patrono (Harpuia), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Frio).

HYLEG OUROBOCKLE

F3 (Corte), H3, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 15 PMs; Mecha, Membros Elásticos, Patrono (Copy-X).

KUWAGUST ANCHUS

F3, H3, R3, A3, PdF2 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Aliado (Herculiou Anchortus), Armadura Extra (Fogo), Ataque Especial (F), Mecha, Membros Extras x2, Parceiro (Herculiou Anchortus), Vulnerabilidade (Frio).

MAHA GANESHARIFF

F5, H2, R4, A2, PdF1, 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F), Mecha, Patrono (Harpuia), Vulnerabilidade (Elétrico).

PANTER FLAUCLAWS

F3 (Corte), H5, R3, A3, PdF2 (Corte ou Elétrico), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Fogo), Mecha, Patrono (Harpuia), Vulnerabilidade (Frio).

PHANTOM

F3 (Corte), H6, R5, A4, PdF3 (Perfuração), 35 PVs, 35 PMs; Aceleração, Código de Honra (Derrota), Invisibilidade, Mecha, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Teleporte.

PHOENIX MAGNION

F3 (Fogo), H5, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F), Mecha, Patrono (Fefnir), Separação, Teleporte, Vulnerabilidade (Elétrico).

POLER KAMROUS

F4 (Frio), H2, R4, A4, PdF2 (Frio), 30 PVs, 20 PMs; Mecha, Modelo Especial, Patrono (Leviathan), PVs Extras, Vulnerabilidade (Fogo).

RAINBOW DEVIL

F4, H5, R4, A5, PdF3, 30 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F), Ataque Especial (Amplo: Esmagamento), Inculto, Mecha, Patrono (Copy-X).

WEIL'S NUMBERS

Dr. Weil foi o responsável por corromper a Mother Elf e transformá-la em Dark Elf. Quando surge para enfrentar Zero ele traz consigo alguns Reploids restaurados e seus próprios soldados, chamados de Weil's Numbers. Uma habilidade comum a todos os integrantes da equipe é sua capacidade de adquirir uma forma humanóide mais amena: todos têm uma Forma Alternativa mais fraca.

BLAZIN' FLIZARD

F3 (Fogo), H3, R4, A3, PdF3 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Frio), Forma Alternativa, Mecha, Patrono (Dr. Weil), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Elétrico).

Forma Alternativa: F3, H3, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs, Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Frio), Mecha, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Elétrico).

CHILDRE INARABITTA

F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Elétrico), Ataque Especial (Amplo), Ataque Especial (F), Ataque Especial (Tele-

guiado), Forma Alternativa, Mecha, Patrono (Dr. Weil), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Fogo).

Forma Alternativa: F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Elétrico), Mecha, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Fogo).

CUBIT FOXTAR

F3, H5, R4, A3, PdF4 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Frio), Ataque Especial (Preciso), Forma Alternativa, Mecha, Patrono (Dr. Weil), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Elétrico).

Forma Alternativa: F3, H5, R4, A3, PdF4, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Mecha, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Elétrico).

DEATHTANZ MANTISK

F4 (Corte), H4, R5, A4, PdF3 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Ataque Especial (F), Forma Alternativa, Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil).

Forma Alternativa: F4, H4, R5, A4, PdF3, 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Mecha, Patrono (Dr. Weil).

DR. WEIL

F1, H2, R2, A0, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Ciborgue (Cérebro Orgânico), Genialidade, Insano (Obcessivo), Vôo.

GLACIER LE CACTANK

F6 (Esmagamento), H2, R5, A4, PdF3 (Frio), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Elétrico), Forma Alternativa, Mecha, Membros Elásticos, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Fogo).

Forma Alternativa: F6, H3, R5, A4, PdF3, 25 PVs, 25 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Elétrico), Mecha, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Fogo).

HELLBAT SCHILT

F3, H5, R4, A4, PdF4 (Elétrico), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Fogo), Ataque Especial (Amplo: Sônico), Ataque Especial (PdF), Diplomacia (de Artes), Forma Alternativa, Mecha, Patrono (Dr. Weil), Teleporte, Tiro Múltiplo, Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

Forma Alternativa: F3, H5, R4, A4, PdF4, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Fogo), Diplomacia (de Artes), Mecha, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Frio).

OMEGA

F4, H3, R6, A4, PdF3, 40 PVs, 40 PMs; Mecha, Modelo Especial, PMs Extras, PVs Extras.

OMEGA-ZERO

F4, H5, R5, A4, PdF4, 45 PVs, 45 PMs; Aceleração, Ataque Especial (Amplo), Energia Extra 1, Mecha, PMs Extras x2, PVs Extras x2, Tiro Carregável.

Especial: Pode atacar com o sabre. Oferece F+1 (Laser+Corte) e tem as habilidades Ataque Especial e Veloz.

PREA & CREA

F3, H5, R4, A3, PdF2, 30 PVs, 20 PMs; Aparencia Inofensiva, Ataque Especial (Área), Mecha, Parceiro, Vôo.

TRETISTA KELVERIAN

F7, H3, R5, A4, PdF4, 35 PVs, 20 PMs; Aliados (Cães de Hades), Ataque Especial (F), Forma Alternativa, Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Parceiros (Cães de Hades).

Forma Alternativa: F7, H3, R5, A4, PdF4, 35 PVs, 20 PMs; Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil).

Cães de Hades (2): F4, H3, R3, A3, PdF0.

VOLTEEL BIBLIO

F4, H4, R4, A4, PdF4 (Elétrico), 20 PVs, 20 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Fogo e Elétrico), Ataque Especial (Amplo: Elétrico), Ataque Especial (Teleguiado), Forma Alternativa, Mecha, Membro Elástico, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Frio).

Forma Alternativa: F4, H4, R4, A4, PdF4, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Fogo e Elétrico), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Frio).

OS EINHERJAR

Estes Reploids foram criados pelo Dr. Weil na época em que ele controlava Neo Arcadia. Eles foram enviados para a Área Zero para dar início ao Ragnarok, que tinha por objetivo destruir a Área Zero e forçar os fugitivos a voltarem para Neo Arcadia.

CRAFT

F3 (Perfuração), H4, R4, A4, PdF4 (Laser ou Explosão), 36 PVs, 24 PMs; Aceleração, Ataque Especial (F), Ataque Especial (Amplo), Ataque Especial (Teleguiado), Mecha, PVs Extras, Patrono (Dr. Weil), Tiro Carregável.

FENRI LUNAEDGE

F3 (Frio), H5, R4, A3, PdF3 (Frio), 24 PVs, 24 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Elétrico), Ataque Especial (Preciso), Mecha, Patrono (Dr. Weil), Separação, Vulnerabilidade (Fogo).

Nota: Fenri Lunaedge já foi um soldado de Neo Arcádia, mas morreu em uma missão. Ele depois foi restaurado e recriado por Weil.

HEAT GENBLEM

F3, H4, R4, A6, PdF3 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Fogo e Frio), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Ataque Especial (Amplo), Mecha, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Vôo, Vulnerabilidade (Laser ou Elétrico).

MINO MAGNUS

F6, H2, R5, A4, PdF3 (Elétrico), 25 PVs, 25 PMs; Arma Especial (F), Armadura Extra (Fogo), Invulnerabilidade (Elétrico e Frio), Mecha, Modelo Especial, Paralisia, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Perfuração).

NOBLE MANDRAGO

F2 (Perfuração), H3, R2, A3, PdF3, 12 PVs, 12 PMs; Ataque Especial (F), Energia Extra 2, Mecha, Patrono (Dr. Weil).

Especial: Pode invocar 1d-3 appnet (abelhas mecânicas com F1, H3, R1, A0, PdF0, Mecha, Modelo Especial, Vôo) ao custo de 2 PMs.

PEGASOLTA ECLAIR

F3 (Elétrico + Perfuração), H4, R4, A3, PdF3 (Elétrico), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Elétrico e Fogo), Ataque Especial (F), Ataque Especial (F, Penetrante), Mecha, Patrono (Dr. Weil), Vôo, Vulnerabilidade (Frio).

POPLA COCAPETRI

F3, H3, R3, A2, PdF2 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Ataque Especial (Amplo: Ácido), Mecha, Paralisia, Patrono (Dr. Weil).

SOL TITANION

F3 (Fogo), H4, R3, A4, PdF3 (Fogo ou Explosão), 18 PVs, 18 PMs; Ataque Especial (PdF, Preciso), Invulnerabilidade (Fogo), Mecha, Patrono (Dr. Weil), Vôo, Vulnerabilidade (Elétrico).

TECH KRAKEN

F3, H4, R4, A3, PdF3 (Frio), 20 PVs, 20 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Elétrico), Ataque Especial (Amplo), Crime, Mecha, Membros Elásticos, Patrono (Dr. Weil), Teleporte, Vulnerabilidade (Explosão).

Nota: Tech Kraken foi um soldado da unidade de Phanton.

CHIPS

Cada uma das partes de Zero (capacete [head], peito [body] e botas [foot]) pode receber um chip especial que confere uma habilidade diferente. Instalar um chip leva uma rodada.

- **Auto-Filling Head Chip (10 PE):** Quando ficar parado, em descanso, você recupera 1 PM a cada cinco turnos.
- **Auto-Recover 1 Head Chip (15 PE):** Quando ficar parado, em descanso, você recupera 1 PV a cada cinco turnos.
- **Auto-Recover 2 Head Chip (20 PE):** Você recupera 1 PV a cada três turnos que ficar parado, em descanso.
- **Auto-Recover 3 Head Chip (30 PE):** Você recupera 1 PV a cada turno, mas funciona apenas quando estiver imóvel, em descanso.
- **Erase Body Chip (10 PE):** Zero pode usar o Z-Saber para bloquear ataques com PdF. Acrescente o bônus do sabre à FD durante este ataque – mas com isso Zero perderá a Iniciativa na rodada seguinte.
- **Flame Body Chip (5 PE):** Todos os seus ataques causam dano por Fogo.
- **Frog Foot Chip (5 PE):** Permite prender-se melhor em paredes; oferece +2 em todos os testes que envolvem escalada.
- **Ice Body Chip (5 PE):** Seus ataques causam dano por Frio.
- **Quick Foot Chip (5 PE):** Você recebe H+1 para determinar seu movimento (mas apenas para movimento).
- **Reflect Body Chip (30 PE):** Zero pode usar o Z-Saber para refletir ataques (como se tivesse a vantagem Reflexão).
- **Spike Type I Foot Chip (5 PE):** Você não escorrega no gelo e ambientes similares (como uma Área Escorregadia). Seus movimentos são normais.
- **Spike Type W Foot Chip (5 PE):** Você não é afetado por magnetismo nem pela força do vento (embora ainda possa receber dano personalizado como Vento). O chip faz com que

você fique preso ao chão, a menos que queira se soltar.

• **Splash Jump Foot Chip (10 PE):** Permite a você saltar na água. Faça um teste de Habilidade por rodada para conseguir se manter a cima do nível d'água, como se estivesse saltando do chão.

• **Thunder Body Chip (5 PE):** Seus ataques, com F ou PdF, causam dano por Eletricidade.

ARMAS DE ZERO

A seguir estão todas as informações sobre as armas que Zero adquire ao longo de sua jornada.

• **Z-Buster:** Conforme o tempo passa Zero desenvolve melhor sua Z-Buster. Além de aumentar seu poder, ele ainda adquire a capacidade de usar um disparo carregado (Tiro Carregável).

• **Z-Saber:** Enquanto enfrentava um Golem, um poderoso soldado do exército de Copy-X, Zero recebe uma ajuda inesperada: um cyber-elf misterioso (que apenas mais tarde ele descobre ser o antigo X) lhe entrega seu Z-Saber. O Z-Saber é uma arma +1 (siga as regras de item mágico). Mais tarde, Zero adquire também as habilidades Veloz e Ataque Especial. O Z-Saber causa dano por Laser, a menos que algum Chip esteja sendo usado.

• **Shield Boomerang:** Criado por Cerveau o Shield Boomerang é um escudo muito especial. Funciona como um escudo +1 (A+1) que confere Deflexão. Ele também pode ser arremessado para causar dano (oferecendo PdF+1) e retorna ao punho no turno seguinte (Retornável). Ao ser arremessado, ele causa dano por Laser ou de acordo com o Chip utilizado.

• **Triple Rod:** Após recuperar os dados a seu respeito no laboratório abandonado onde foi encontrado, Zero recebe de Cerveau esta arma, cujos planos de construção eram parte dos dados. Esta arma é um tipo de lança com ponta laser. Funciona como uma arma +1 que causa dano por Perfuração e Laser – ou Perfuração e o Chip utilizado. Com o tempo Zero também adquire um Ataque Especial com a arma.

• **Chain Rod:** Criada por Cerveau baseada no desenho da Triple Rod, a Chain Rod é uma corrente com uma ponta de lança. Em combate ela simula os efeitos de Membros Elásticos e causa dano por Perfuração. Mais tarde, quando Zero adquire mais experiência com a arma, ele também pode usar um Tiro Carregável baseado em Força (mas sem os efeitos de Membros Elásticos). A Chain Rod também pode ser usada como gancho, para escalar paredes e similares. Em regras, ela torna todos os testes de escalada como fáceis (ou normais, se o teste geralmente é difícil).

• **Recoil Rod:** Baseado no modelo da Triple Rod e a Chain Rod, a Recoil Rod consiste em duas lâminas em cada braço. Em combate ele causa dano por Perfuração (ou o chip utilizado) e permite usar um Tiro Carregável baseado em Força. A Recoil Rod também pode ser usada para saltar, bastando que Zero utilize o Tiro Carregável contra o solo para assim ser lançado para o alto. Desta forma é possível alcançar uma altura igual à sua FA em metros.

TÉCNICAS DE ZERO

Diferente de X, Zero não pode copiar o cartão de memória de um adversário derrotado. Entretanto ele às vezes pode aprender técnicas especiais quando derrota inimigos mais fortes. Estas habilidades devem ser adquiridas com experiência.

• **Gale Attack (Sengatotsu) (5 PE):** Usando sua Aceleração, Zero usa o sabre para perfurar seu alvo. Não oferece nenhum bônus, mas o sabre causa dano de Laser + Perfuração (ambos no mesmo ataque).

• **Rolling (5 PE):** Zero salta e rola com o sabre. Considere como sendo um ataque normal, mas que causa dano por Laser + Corte (ambos no mesmo ataque).

• **Saber Smash (Sharp Edge) (10 PE):** Zero cai sobre suas vítimas com o sabre. A manobra apenas pode ser realizada no ar e confere um bônus de FA+2. Custa 1 PM para utilizar.

• **Split Heavens (Tenshouzan) (5 PE):** Zero realiza um "uppercut" com o sabre. A manobra funciona como um Ataque Especial com o Sabre.

• **Throw Blade (Kougenjin) (10 PE):** Zero movimenta o sabre tão rapidamente que consegue fazer um disparo laser. Considere que é um ataque de longa distância (PdF) mas feito com Força (Laser).

• **Time Stopper (10 PE):** Zero dispara com a Z-Buster e recebe os benefícios da Vantagem Paralisia (seguindo todas as regras).

CYBER-ELVES

A seguir estão alguns tipos de cyber-elves que aparecem na série **Megaman Zero**. As letras entre parêntese indicam se é um fusion elf (F) ou satelite elf (S). Os nomes são genéricos,

mas abaixo há uma lista de nomes que aparecem nos jogos.

Elvens não podem ser comprados, apenas encontrados e adquiridos em campanha. Mesmo assim eles possuem um custo de PE associado, uma vez que podem ser encontrados como tesouros (veja a pg. 6 desse livro).

Muitos desses elven são jovens, e precisam de cristais de energia para crescer e se desenvolver (igual a 100 vezes seu custo em PE). Todos aqueles que tem habilidades de fusion e de satelite começam como fusion elves e precisam ser avançados ao nível de satelite elven (também ao custo de 100 cristais de energia para cada PE do elf). Note que se o elf começa criança e tem a habilidade de se transformar em satelite elf, os custos são comulativos (100 para crescer e mais 100 para se tornar um satelite elf).

• **Bee (F, S) (5 PE).** Este cyber-elf fica ao redor do usuário, lhe fornecendo cobertura e atacando com disparos de energia. Ele tem em média H4-6 e PdF1-2. Depois de algum tempo (5d turnos) o cyber-elf é desativado e morre. Nomes: *Beebite, Beedle, Beefire, Beefive, Beehoney, Beehitt, Beelanch, Beellet, Beenet, Beenipe, Beeshot, Beestin, Beesus, Beesult, Beetack, Beevoize*.

• **Bird (F, S) (5 PE).** Quando é ativado este cyber-elf fica voando ao redor do usuário, mas não se envolve em combate. Caso o usuário venha a cair de uma altura muito alta (ou, se o Mestre permitir, quando for cair em algum terreno danificado) ele pode carregar o personagem por algum tempo (como se tivesse F6) para levá-lo a um lugar seguro. Pouco depois disso ele morre devido ao esforço físico. Nomes: *Biraero, Biraid, Bircarry, Birdian, Birflow, Birfly, Birhang, Birhelp, Birleaf, Birrair, Birsky, Birtack, Birtross, Birwin*.

• **Blowfish (F) (10 PE).** Sacrifique este cyber-elf para fazê-lo explodir em uma colisão contra seus inimigos. A explosão provoca 3d de dano contra o alvo, sem direito a nenhuma proteção. Nomes: *Bomblow, Bomgrow, Bompa, Bomphew, Bompu, Bomserow, Bonga, Bongu*.

• **Blueknight (S) (10 PE).** Este cyber-elf existe em vários tipos. Cada um oferece ao usuário uma manobra diferente, útil em combate (como um ataque giratório, maior cadência de tiro, manobras com espada, etc). O efeito da manobra é sempre F+1 ou PdF+1 (apenas um deles, determinado pelo cyber-elf) mas não consome PMs para ser utilizada. Alguns blueknights mais raros (que precisam crescer pelo uso de cristais de energia) podem oferecer manobras mais fortes (bônus de +2). Nomes: *Cottus, Enethas, Ilethas, Lizetus, Malthas, Shuthas*.

• **Bluenurse 1 (F, S) (20 PE).** Quando é utilizado, este cyber-elf fica voando ao redor do usuário para protegê-lo. Toda vez que o cyber-elf sofrer dano por PdF esse dano é convertido em PVs recuperados para o usuário. Atacar o usuário (com PdF) impõem um redutor de H-3. Sempre que o ataque falhar o usuário do cyber-elf recupera 1 PV para cada ponto de PdF utilizado no ataque. Ataques com Força não são afetados. Se for usado como fusion elf, esta habilidade funciona durante 5d turnos e então o cyber-elf morre. Nomes: *Ishilar, Mailla, Mikilar, Miulla, Motolar, Muelar, Remilar, Rohealar, Tielar, Tomilar*.

• **Bluenurse 2 (F) (30 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é sacrificado, ele oferece ao usuário a vantagem Energia Extra 2 permanentemente. Nomes: *Artan, Estan, Hapitan, Lubtan, Nebitan, Nutan, Peatan, Zictan*.

• **Frog (F, S) (5 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é ativado ele faz com que suas mãos e pés fiquem presas em qualquer superfície. Oferece +2 em todos os testes que envolvam Escalar durante 5d turnos. Não é cumulativo com os cyber-elf do tipo Monkey. Nomes: *Kelon, Kwappa, Ribbid*.

• **Goldnurse (F, S) (5 PE).** Quando é ativado este cyber-elf fica voando por cima do personagem, de um lado para o outro, arremessando um item de recuperação menor a cada 1d turnos. A cyber-elf fica ativa por 2d+1 turnos, e então morre. Na versão satelite, esta cyber-elf lança itens de recuperação a cada 1d turnos, mas por outro lado não chega a morrer. Nomes: *Culoppe, Meloppe, Miloppe, Reloppe, Sloppe*.

• **Greenurse (F) (5 PE).** Quando este cyber-elf é sacrificado o usuário é regenerado e pode recuperar todos os seus Pontos de Vida. Funciona apenas com Construtos. Nomes: *Ajiq, Dobuq, Keick, Matiq, Mitick, Miyaq, Morick, Mulaq, Parick, Snoq*.

• **Hammer (F) (30 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é sacrificado, um cyber-elf desse tipo faz com que um dos adversários do usuário (escolhido por ele) tenha seus Pontos de Vida reduzidos pela metade (sem afetar sua Resistência). O alvo tem direito a um teste de Resistência para perder apenas um terço de seus PVs. Nomes: *Hafmardo, Hanmarbo, Hanmarga, Hanmarji*.

• **Knight (F) (50 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é sacrificado, ele provoca 5d pontos de dano a todos os inimigos num raio de 10m, sem direito a nenhuma defesa e ignorando Armadura Extra (mas não Invulnerabilidade). Os alvos tem direito a um teste de Resistência para reduzir o dano à metade. Nomes: *Kynite, Lanite, Menite, Surnite, Tenite*.

• **Leopard (F, S) (10 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é sacrificado ele oferece a seu usuário os benefícios da vantagem Aceleração (se o usuário já a tem, recebe H+1, mas apenas para determinar sua velocidade). Na versão fusion, funciona durante 5d turnos antes que o cyber-elf morra. Nomes: *Balette, Jettah, Turbo*.

• **Metal (F) (20 PE).** Sacrifique este cyber-elf para fazer com que todos os seus inimigos num raio de 10m sejam transformados em metalheads (F0, H1-2, R0-1, A4, PdF0-1). Todos os alvos tem direito a um teste de Resistência para evitar a transformação. Personagens Campeões (10 pontos ou mais) não são afetados. Nomes: *M-orapp, M-orell, M-orekka, M-oreno, M-oria, M-orina, M-orolli, M-orossa, M-orque, Metella, Meterom, Metoras, Metorika, Metorph*.

• **Monkey (F, S) (8 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é ativado o cyber-elf aumenta suas habilidades de escalada. Oferece +2 em todos os testes que envolvam Escalar durante 5d turnos. Não é cumulativo com os cyber-elf do tipo Frog. Nomes: *Atti, Gibber, Maya*.

• **Nurse (F, S) (10 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade (com o dobro do custo normal). Quando é utilizado este cyber-elf oferece a seu usuário os benefícios da Vantagem PVs Extras. Nomes: *Martina, Winkie*.

• **Otter (F, S) (5 PE).** Quando é ativado este cyber-elf fica voando ao redor do usuário. Quando um inimigo se aproxima a 1m ou menos ele corre em sua direção e o mantêm paralisado durante 1d turnos. O alvo tem direito a um teste de Resistência para evitar, caso contrário ficará imóvel até que ele ou o cyber-elf sejam destruídos. O cyber-elf não pode paralisar mais de um alvo, mas pode abandonar um para atacar outro. Depois de ativado, ele morre 3d turnos depois. Nomes: *Pitapah, Pitapuh, Stickah, Sticken, Sticker, Stickie, Stickle, Stickoh, Stickon, Stickoo*.

• **Rednurse 1 (F) (3 PE).** Quando este cyber-elf é sacrificado o usuário é regenerado e pode recuperar 1d de seus Pontos de Vida. Nomes: *Areff, Beriff, Bireff, Curiff, Cyliff, Dereff, Fureff, Gireff, Greff, Hareff, Ireff, Kereff, Luriff, Mureff, Nureff, Oreff, Pireff, Rireff, Sireff, Suriff, Tiriff, Yuriff, Wiliff*.

• **Rednurse 2 (F, S) (10 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando ele é utilizado o usuário recebe +3 PVs permanentemente, independente de sua Resistência. Nomes: *Elphy, Euppie, Fuppie, Lippie, Mappie, Milvy, Mippie, Nuppie, Reppie, Rilphy, Sylphy, Yeppie*.

• **Slime (F, S) (10 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é sacrificado, ele oferece uma resistência superior ao usuário, que passa a ser capaz de resistir a terrenos danificados (como espinhos e lava). O usuário recebe Armadura Extra contra terrenos danificados, lava e similares durante 4d+3 turnos. Nomes: *Putick, Putite*.

• **Tresure (F) (5 PE).** Sacrifique este cyber-elf para fazer com que todos os seus inimigos deixem algum item ao serem destruídos (some +1 PE ao determinar o Tesouro – veja a pg. 6 deste livro). Dura 4d+3 turnos. Nomes: *Dylphina, Itecle, Itemass, Itemeter, Itemon, Iterex, Iteroth, Itettle, Itepon, Iteron*.

• **Tresure 2 (F, S) (10 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Quando é sacrificado, ele faz com que todos os itens deixados pelos inimigos do usuário sejam dobrados, durante 4d+3 turnos. Os adversários deixam 1 PE em itens para cada 25 Moedas (ao invés de 50 – veja a pg. 6 deste livro). Nomes: *Byse, Dable*.

• **Turtle (F, S) (50 PE).** Este cyber-elf começa criança e precisa se desenvolver antes de usar sua habilidade. Este cyber-elf oferece a seu usuário uma grande proteção extra. Em regras, ele oferece um bônus de A+4 durante 3d+3 turnos. Nomes: *Shelter*.

• **Watch (F) (20 PE).** Sacrifique este cyber-elf para fazer com que todos os seus inimigos num raio de 10m fiquem totalmente paralisados durante 3d turnos.

Todos os alvos tem direito a um teste de Resistência para evitar a paralisia. Nomes: *Stocchu, Stoccue, Stockel, Stocpell, Stocpie, Stocpuss, Stoctem, Stoctto, Stocttus, Stopalla, Stopeta, Stopina, Stoposa, Stopule*.

CROIRE

Croire funciona como um satelite elf que reúne poderes e habilidades de TODOS os demais cyber-elves. Entretanto ela é uma criança, e precisa crescer para desenvolver esta habilidade.

Em regras, Croire começa em nível 0, e não possui nenhuma habilidade. Conforme absorve cristais de energia, ela pode avançar de nível, até o nível 7. Para o primeiro nível são necessários 50 cristais. Para os níveis seguintes são necessários cada vez mais cristais, sempre o dobro do nível anterior. Então para que ela alcance o segundo nível o usuário precisa gastar mais 100 cristais; para o terceiro níveis são necessários mais 200 cristais, e assim por diante. No total, são necessários 6.350 cristais de energia para avançá-la no nível 0 até o nível sete.

Os poderes de Croire se dividem em três tipos: nurse, animal e hacker. À escolha de quem a controla, ela deve distribuir seus níveis possíveis entre estas três habilidades. Por exemplo, se Croire já alcançou o nível 4 ela pode ter nurse 2, animal 1 e hacker 1, ou qualquer outra combinação que não ultrapasse 4 (pois esse é seu nível). De acordo com o nível escolhido, Croire oferece habilidades diferentes ao seu companheiro.

Nota: Os poderes de Croire não se acumulam. Os poderes de níveis inferiores desaparecem quando ela utiliza um nível superior. Por exemplo, se Croire tem Nurse nível 2, ela oferece +1 PV ao usuário, mas NÃO oferece as habilidades de uma goldnurse ao mesmo tempo.

• **Nurse:** Reúne habilidades de cura.

1. Os mesmos efeitos de um goldnurse (por tempo indeterminado).

2. O usuário recebe +1 PV ao total.

3. O usuário recebe +2 PVs ao total.

4. O usuário recebe +4 PVs ao total.

5. O usuário recebe a Vantagem PVs Extras.

6. Combina as habilidades Nurse de nível 1 e nível 5.

7. O usuário recebe PVs Extras x2.

• **Animal:** Reúne habilidades de ataque.

1. Os mesmos efeitos de um leopard.

2. Recebe +2 em testes de escalada.

3. Croire ataca com H3, PdF3 (Fogo).

4. Croire ataca com H4, PdF2 (Frio).

5. Croire ataca com H5, PdF4 (Elétrico).

6. Os mesmos efeitos de um bird.

7. Os mesmos efeitos de uma turtle.

• **Hacker:** Reúne habilidades de combate.

1. A qualquer momento você pode sofrer H-1 para receber PdF+1.

2. Recebe F+1 quando usar o Z-Saber.

3. Recebe F+1 em qualquer ataque.

4. Pode acertar, com o Z-Saber, inimigos que estejam a até 1m de distância.

5. Os mesmos efeitos de um tresure.

6. Os mesmos efeitos de um tresure 2.

7. Consome 1 PM a menos para realizar qualquer manobra ou ataque especial.

Características

Força ○○○○○
Habilidade ○○○○○
Resistência ○○○○○
Armadura ○○○○○
Poder de Fogo ○○○○○
Pontos de Vida _____
Pontos de Magia _____

Vantagens

Desvantagens

Histórico

Dano Personalizado

Força _____

PdF _____

Dinheiro e Itens

Experiência

○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

BeHOLDER cego

ROLEPLAYING GAME

ACESSE JÁ E PEGUE A SUA!

http://www.beholdercego.com.sapo.pt
http://beholdercego.blogspot.com

Apoio:

www.jamboeditora.com.br

www.dragonslayer.com.br

Seja um Reploid à serviço da humanidade!

MEGAMAN 3D&T o levará a um futuro distante, onde humanos e robôs caminham lado a lado. Você pode lutar ao lado da humanidade, para o bem de todos... ou pode servir a alguma das muitas forças do mal que ameaçam a feliz convivência entre humanos e robôs.

Este novo suplemento contêm:

- Regras para a construção de robôs e Reploids em **3D&T Alpha**.
- Novas máquinas e equipamentos.
- Descrição do cenário da série **MEGAMAN**.
- 5 fichas prontas: Bass, Megaman, Protoman, X e Zero.
- Estatísticas dos robôs e Reploids dos jogos das séries **MEGAMAN**, **MEGAMAN X** e **MEGAMAN ZERO**.

ATENÇÂO: Este livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T ALPHA.